



HAL
open science

Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles. Un nouveau design urbain entre fiction et réalité

Patrice Ballester

► To cite this version:

Patrice Ballester. Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles. Un nouveau design urbain entre fiction et réalité. *archifictions*, 2022, Saison 1, futurs #1, 37 p. (épisode 9). hal-03841369

HAL Id: hal-03841369

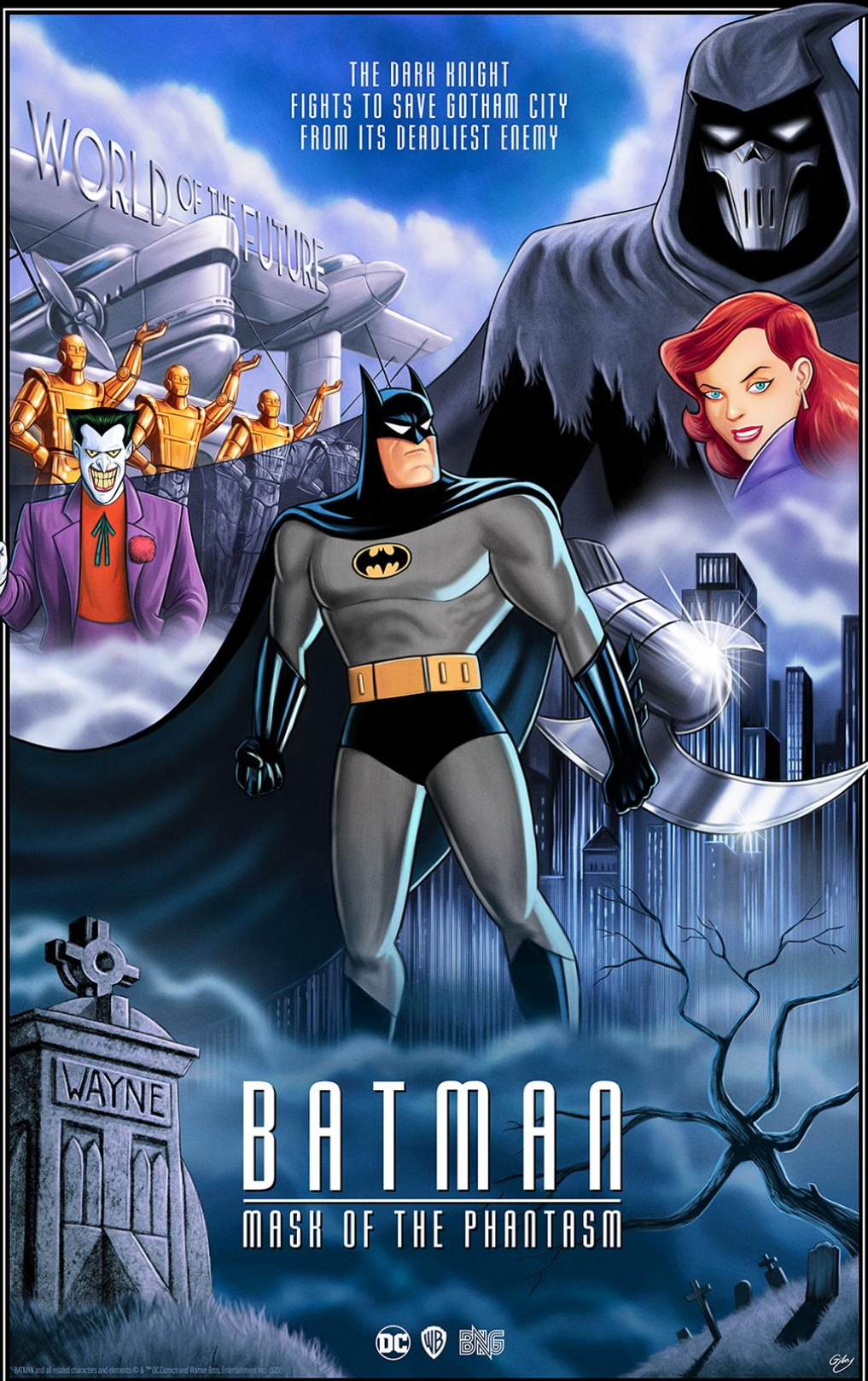
<https://hal.science/hal-03841369v1>

Submitted on 8 Dec 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright



THE DARK KNIGHT
FIGHTS TO SAVE GOTHAM CITY
FROM ITS DEADLIEST ENEMY

WORLD OF THE FUTURE

WAYNE

BATMAN

MASK OF THE PHANTASM

DC WB BNG

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics and Warner Bros. Entertainment Inc. (S)

Epstein

Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles

Un nouveau design urbain entre fiction et réalité

>

**Patrice
Ballester**

Enseignant-chercheur en géographie et marketing du tourisme, RSE-DD, aménagement de l'espace, environnement et mésologie-paysage, à l'IEFT (Institut Européenne de Formation au Tourisme), School of Tourism & Hospitality - Groupe HEP Lyon - Créateur et directeur de la revue City & Tourism

>

Spécialiste du marketing des entreprises touristiques et de la Responsabilité Sociale des Entreprise (RSE). Écrivant dans des revues référencées, il propose des matrices d'analyse inédites sur les principes d'un éco-marketing. Spécialiste des expositions internationales et expert auprès des villes candidates, il analyse l'évolution des modes de consommation touristiques, tout en s'ouvrant au cinéma avec une formation certifiante d'assistant-réalisateur en 2021. Il est créateur et éditeur-en-chef de la revue scientifique City & Tourism.

Citer cet article : Ballester, Patrice, « Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles. Un nouveau design urbain entre fiction et réalité », *archifictions futurs*#1, juin 2022.

<https://archifictions.org/>

Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles.

Un nouveau design urbain entre fiction et réalité

Résumé :

Le Marvel Cinematic Universe (MCU) est à ce jour la plus importante franchise cinématographique du groupe Disney (Studio Marvel), mettant en avant la vie des super-héros dans une architecture de ville et des décors de cinéma à la fois ordinaires et à grand spectacle comme les expositions universelles new-yorkaises. Dans ce contexte, les éléments d'une *archifiction* se déclinent au service de la narration scénaristique, mais aussi du marketing des loisirs. Un lien indissociable se fait jour entre le cinéma et les expositions universelles à travers les décors d'architecture comme un élément de mise en scène et en récit de la ville dans une scénographie au service du divertissement et des scénarios. L'histoire et la géographie des expositions universelles se recoupent avec l'histoire et la pratique cinématographique - télévisuelle (animation et comics) de notre monde contemporain. De plus, le cinéma et ses dispositifs nous aident à penser et à voir les villes du MCU à travers deux temporalités complémentaires : la diégèse et l'imaginaire des films de super-héros et l'histoire avérée des expositions universelles tenues aux États-Unis. Enfin, le transmédia et l'architecture des expositions universelles sont intimement liés à une culture et architecture des parcs d'attraction du groupe Disney offrant aux développeurs (*imagineers*) un univers facilement transposable et identifiable pour les consommateurs, dans un marketing et une communication savamment réfléchis allant de la conception des films à la post production.

Mots-clés : architecture, transmedia, super-héros, marketing, exposition universelle.

Abstract: *The Marvel Cinematic Universe and the architecture of the World's fairs, a new urban design between fiction and reality*

The Marvel Cinematic Universe (MCU) is the Disney group's largest film franchise (Studio Marvel) worldwide to date, showcasing the lives of superheroes in city-style architecture and movie sets, both ordinary and with great spectacles like New-York world's fairs. In this setting, the effects of an archifiction are available in the service of script storytelling, but also of leisure marketing. An inseparable link emerges between cinema and world's fairs through architectural decors as an element of staging and narration of the city in a scenography at the service of entertainment, scenarios and leisure. Moreover, the history and geography of the world's fairs intersect with the history and practice of film - television (animation and comics) of our contemporary world. But the cinema and its devices help us think about and see the cities of the MCU through two additional temporalities: the diegesis and the imaginary of superhero films and the proven history of world's fairs held in the United States. Finally, transmedia and the architecture of world's fairs are intimately linked to the culture and architecture of the Disney group's amusement parks, offering developers - imagineers a universe that is easily transposable and identifiable for consumers in a carefully thought-out marketing and communication, ranging from film design to post production.

Keywords: architecture, transmedia, superheroes, marketing, world's fair.

Citer cet article : Ballester, Patrice, «Le Marvel Cinematic Universe et l'architecture des expositions universelles. Un nouveau design urbain entre fiction et réalité», *archifictions futurs*#1, épisode 9, 1er juin 2022. 37 p. <https://archifictions.org/>

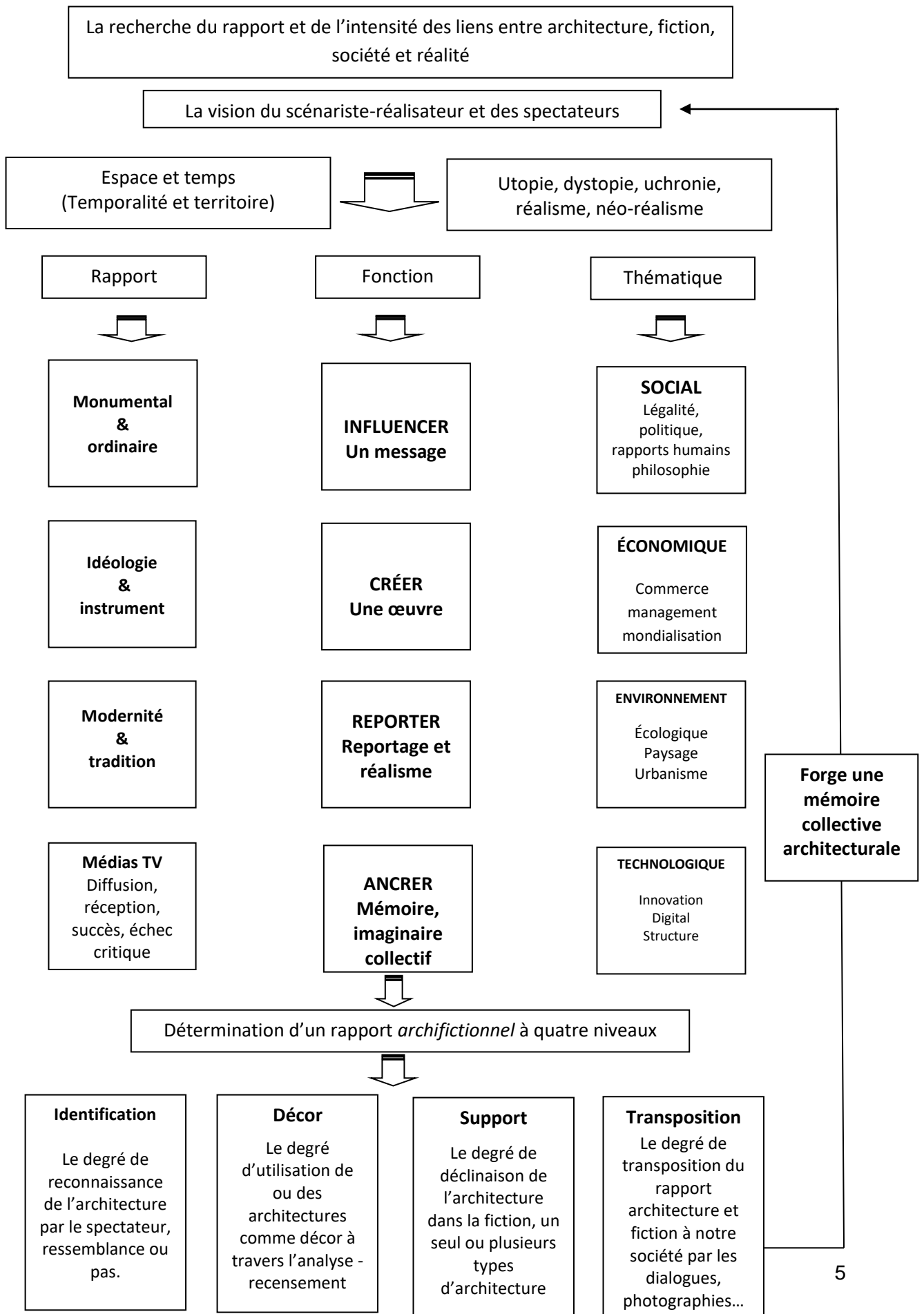
Dans les films *Iron Man 1. - 2.* (2008 -- 2010) et *Captain America First Avengers* (2011), les scénaristes et producteurs du groupe Disney - Studio Marvel proposent de créer une nouvelle temporalité urbaine s'inscrivant dans des scénarios très bien étudiés mêlant à la fois l'histoire urbaine des États-Unis et les pérégrinations de leurs super-héros dans de nombreuses métropoles^[1]. Les aventures se déroulent à travers des expositions universelles ou *World's fair*^[2] comme cadre des ambitions héroïques pour Iron Man et Captain America grâce à une série de films interconnectés provenant des scénaristes du Marvel Cinematic Univers (MCU)^[3]. En outre, les expositions universelles comme méga-événements, s'inscrivent dans la mémoire, l'histoire et la géographie des civilisations à travers leur objet même : être unique, porteur de rêve et conciliant le passé, le présent et l'avenir dans une optique de développement durable et d'architecture de progrès. La *Dubai World Expo 2020*^[4] confirme cette tradition. En soi, nous sommes en présence d'une *archifiction* de très grande qualité du point de vue des effets spéciaux et du design pour les expositions présentées comme support de la narration, mais aussi pour les parcs de foire actuels.

Les expositions universelles et internationales peuvent-elles servir de trame scénaristique pour les superproductions hollywoodiennes reposant sur le mythe de l'Amérique conquérante et les aventures des super-héros ? L'affirmative peut s'entrevoir à cette question par l'intermédiaire d'une méthodologie que nous avançons en début de notre développement, permettant de définir une analyse critique d'*archifiction* dans cette étude de cas. De plus, il faut souligner les liens étroits entre le cinéma et les expositions universelles. Au-delà de ces interrogations techniques, comment les expositions universelles deviennent-elles un élément de culture mondiale et de pop culture facilement identifiable par tout un panel de spectateur. Enfin, l'architecture fictionnelle des grandes superproductions américaines n'est-elle pas en fait un élément parti prenant du marketing et de la communication à long terme de groupe de parcs de loisirs comme Disney pour servir de décor urbain à la fois éphémère et durable ?

***Archifiction*, film de genre, super-héros et communication - marketing : un essai de méthodologie**

Pour Sophie Suma et Sarah Calba, *archifiction*^[5] est un terme provenant de l'association de fiction du latin *fictio*, lui-même issu du verbe *finco*, *finere* signifiant « façonner » puis « forger par l'imagination » et d'archi- compris comme un caractère d'intensité, de supériorité, un procédé de l'esprit. L'art de construire des édifices est ici à entendre comme une construction de l'esprit ou encore un produit de l'imagination à double titre ; l'œuvre architecturale montrée dans le film ou médias TV^[6] et l'œuvre de fiction englobant cette architecture sous diverses formes, objets et aspects -- designs et esthétiques à des fins de mise en scène, mise en récit, mise en dialogue d'un scénario. Mais la fiction est-elle contraire à la réalité ou apporte-t-elle un appoint à notre réalité ? Nous penchons vers la seconde hypothèse, elle est même concomitante et intimement liée à la capacité de comprendre les représentations que nous nous faisons de notre monde sur des points de vue particuliers, dont l'architecture^[7]. La réalité architecturale est tout autour de nous, elle questionne tout le monde ne serait-ce que par le fait de savoir où vivre et choisir son habitat, c'est un fait social total comme le définit Marcel Mauss. En outre, si nous « n'habitons pas » encore les jeux vidéo, réalité virtuelle, augmentée, espace quantique, les fictions architecturales restent des œuvres artistiques de réalisation audio-visuelle de Médias TV où les interactions humaines se font à travers des décors très souvent évocateurs pour les spectateurs^[8].

Tableau 1 : Les 4 dimensions d'une analyse *archifictionnelle*



Une mémoire collective, une mémoire partagée, des représentations communes existent-elles alors ? Nous traitons ici du « différenciateur » par le spectateur, comme apte à faire la différence entre ce qu'il voit et ce qu'il vit dans son architecture, mais en même temps apte de proposer une lecture personnelle de l'œuvre qui l'influencera sur le court, moyen et long terme. En tant que décor, une architecture peut être aisément identifiable et transposable dans un imaginaire collectif ou des représentations partagées. Il s'agit ici plus largement d'aborder les cultures visuelles, esthétiques, cinématographiques et du design.

Toute fiction, toute *archifiction* est à la fois un produit de l'histoire et de la géographie sociale des auteurs et en même temps un produit de consommation devenant à son tour un nouvel élément de ce produit social comme pour les films Marvel DC comics et la pop culture dans une optique *cultural studies*^[9]: c'est l'univers des représentations agissantes. L'œuvre peut être militante à un point extrême, *Métropolis* (1927) de Fritz Lang dans un contexte culturel où par exemple les idées totalitarismes progressent ; l'œuvre culturelle devient un rapport social par les images en forme de film cinématographique à des fins de développement politico-social de première importance^[10].

Les premières minutes du film sont éloquentes, la scène de la découverte de « La Cité des fils » comme lieu d'opulence, propose la vision d'un jardin luxuriant dit éternel avec des équipements comme un stade de sport, beigné de la lumière et à l'atmosphère sereine. C'est la découverte du Club des Fils par Freder, le fils de Joh Fredersen, le maître de Metropolis, qui s'opèrent par des changements d'échelles de bâtiments et de focales pour découvrir une vie de oisifs, de nantis s'amusant, divertis par de jeunes servantes. Mais une autre scène le fait passer de la lumière au profondeur lorsqu'une porte s'ouvre voyant une jeune femme, elle est montée des profondeurs, apparaissant entourée d'enfants. Freder est comme hypnotisé par cette présence ; des champs contre-champs font l'effet de l'opposition de deux mondes avec la porte comme un sas, une entrée dans un monde inconnu. Il se doit de la suivre de passer la porte et de quitter la monumentalité des jardins éternels pour découvrir la fameuse salle des machines.

L'architecture concerne aussi le rapport entre les humains formant une société et un régime politique comme cadre de vie. C'est un objet à la fois identitaire, culturel et social. La tentation du miroir et de la réalité sociale que l'on veut représenter à l'écran comme les séries policières dans les villes d'Amérique où la déformation de cette réalité urbaine par des objets de propagande scénaristique sont toujours d'actualité.

Dans, *The Fountainhead* (1949), avec Gary Cooper dans le rôle de l'architecte Howard Roark, les scènes principales se font très souvent dans des bureaux de gratte-ciel permettant de contempler la ville comme un théâtre, un théâtre urbain où la pièce d'architecture, la maquette est la cause principale de la dispute. Dans la scène de présentation du projet de gratte-ciel au comité exécutif, la disposition des personnages et des acteurs sont imaginée comme « une exposition », et comme le début de présentation du conflit en langage théâtrale et présentation des acteurs principaux. La maquette est au centre entre deux rideaux rappelant un théâtre, une comédie humaine et une présentation caché derrière les rideaux d'éléments architecturaux venant gêner le projet moderniste de l'architecte sans compromis. On parle constamment d'architecture dans ce film, mais c'est en fait un portrait d'un homme en lutte contre le collectif qui le rejette, une histoire d'amour avec une femme et d'amitié avec un homme (mécène) de l'architecte. Dans cet exemple, les transpositions sont nombreuses à partir de l'architecture comme objet des relations sociales complexes et théâtrales.

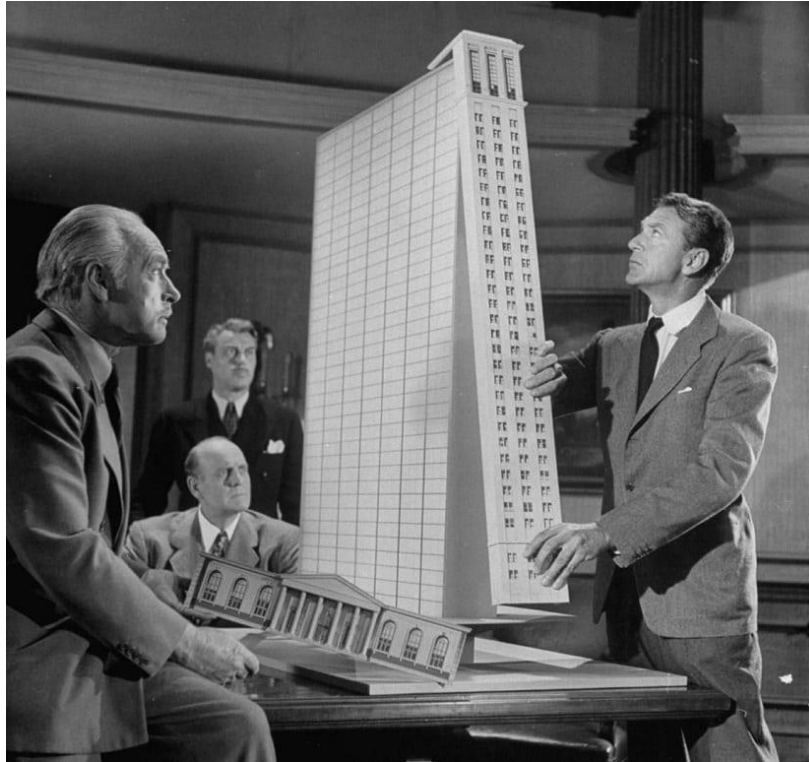


Figure 1. *The Fountainhead*, 1949, Warner Bros, avec Gary Cooper.

Quant à la propagande commerciale, c'est aussi un objet de communication, marketing et de management parfois employé pour les médias TV et leurs émissions d'architecture, elles sont des faire-valoir pour des ambitions mercantiles. L'architecture et sa mise en scène et en récit deviennent des objets marchands. L'architecture comme médium est aussi une architecture comme démonstration d'une idée uchronique, dystopique ou néo-réaliste avec les dialogues, les SFX et les mots associés à l'architecture renforçant les hypothèses, les argumentations et les déclinaisons d'une œuvre visuelle et *archifictionnelle* dans la société^[11].

On entrevoit quatre dimensions des rapports entre architecture et fiction : l'identification, le décor, la déclinaison et la transposition. Celles-ci influencent à leur tour une mémoire collective architecturale cinématographique.

Il en est de même avec des anciens films comme « Things to come », 1936, London Film Production, United Artists, où dans une scène à la fin du film, l'architecture forge une mémoire collective en rappelant les anciens buildings de New York à une fillette voulant comprendre la réalité du moment après une guerre mondiale. La scène prend place dans une ville futuriste souterraine et l'on intervient sur le scénario par la compassion des paysages urbains « New York était vraiment un endroit étrange », la petite fille disant à son grand-père au sujet d'une leçon d'histoire à partir d'un écran plasma. Vivre à l'air libre avec des édifices disposant de fenêtre devient un questionnement dans cette scène avec le fait de savoir si c'est un cauchemar ou pas pour l'humanité de retourner à la surface de la planète et si la guerre va se reproduire. Quant au film, « Just Imagine », la maquette d'une ville mondiale en 1930 par les studios Fox reste un élément crucial des utopies urbaines et des prédictions d'un monde futur, la ville, son architecture, le New York imaginé des années 1980 est comme une tapisserie automatisant les comportements humains, un jeune couple volant à bord d'aéronefs se parle en toute discrétion des autorités totalitaire pour converser de leur mariage autorisé ou pas dans un monde uniformisé.



Figure 2. *Things to come*, 1936, "lessons about skyscrapers", London Film Production, United Artists.

Exposition universelle et cinéma : représentation et déclinaison

L'usage de ces expositions universelles dans le monde cinématographique s'explique à travers l'évocation d'une architecture fictionnelle éphémère et durable à la fois.

Technique cinématographique et exposition universelle

Les expositions universelles et le cinéma s'entrevoient avec les fastes du progrès de l'exposition de 1900 à Paris, mais surtout la quasi-concomitance de l'invention du cinéma en France et son incorporation toute naturelle dans les pavillons nationaux de la foire mondiale afin de magnifier les nouvelles industries.

L'Exposition universelle de 1900 à Paris est le point d'orgue de la technologie cinématographique de la fin de siècle et du début du nouveau par la présence de multiples attractions à la technicité innovante et révolutionnaire pour l'époque. On y retrouve notamment : le phono-cinéma-théâtre, le phonorama, le cinéorama, mais aussi le maréorama, le panorama, le stéréoramas et « les voyages animés »^[12]. Le cinéma participe à l'animation des expositions internationales et universelles de Paris en 1900, mais aussi celles de 1925, 1931 et 1937. Les expositions rentrent dans l'histoire générale du cinéma, car moins de cinq ans après la naissance du cinématographe -- première publique organisée par Auguste et Louis Lumière en 1895 au Grand Café -- s'ouvre l'exposition de 1900 où les films des frères Lumière montrent leurs pellicules avec pour but de présenter dans leur projection les grandes villes françaises et des capitales étrangères^[13].

Néanmoins, le cinéma manque d'une légitimité à l'internationale et de la reconnaissance par tous, il est plus un succès de curiosité en quête de rentabilité et d'une utilité marchande pour les publicitaires comme pour la Gaumont présente à la manifestation. Or, l'exposition de 1900 permet au cinéma d'acquérir une reconnaissance officielle et internationale. C'est certainement avec le cinématographe géant Lumière qu'une opération marketing avant l'heure se produit. Elle permet de dévoiler des techniques auprès d'un grand public et de professionnels où les entrepreneurs envisagent les débouchés de l'animation des images pour leurs propres comptes.



Figure 3. Paris 1900, exposition universelle, Musée Lumière, Lyon.

Les séances gratuites de cinématographe Lumière, organisées dans la salle des fêtes aménagée dans la Galerie des machines deviennent un élément majeur de la réussite de l'exposition de 1900 proposant une nouveauté émerveillant les visiteurs, le cadre de cette manifestation est grandiose, de plus, « microcosme d'un monde à venir, greffe éphémère et presque exotique dans la cité parisienne, l'Exposition universelle de 1900 fut aussi, pour le cinéma, un prodigieux sujet d'actualité que filmèrent les opérateurs des principales maisons de production [...] assurant ainsi à cette manifestation une audience qu'aucune des Expositions universelles antérieures n'avait pu avoir »^[14].

Film documentaire et exposition universelle

Au-delà de cette première du cinéma à Paris 1900, bouleversant le monde par l'entrée dans l'ère du divertissement cinématographique grand public, une multitude de reportages télévisuels et d'essais documentaires traitent des expositions universelles et de leurs relations au monde éphémère et merveilleux^[15]. Toutes ces manifestations géantes s'incorporent dans une capitale européenne, asiatique ou américaine produisant de nouvelles temporalités urbaines, elles permettent de se rendre compte de l'effet de masse, de démultiplication et de résonance à l'échelle de tout un chacun concernant ces fêtes populaires empreintes de sentiments nationalistes et universels à la fois. Moutlt reportages jalonnent l'éducation aux médias que cela soit par des documentaires empreints de nostalgie ou ceux plus techniques proposant les innovations architecturales, urbanistiques et artistiques de leur temps dans nombre de pays comme au Japon, ou bien en Amérique avec les expositions de Chicago New-York, San-Francisco et Saint-Louis^[16]. Enfin, de manière quasi systématique maintenant, les films d'auteur, touristiques, publicitaires ou documentaires s'incorporent dans les pavillons nationaux des expositions comme symbole d'une nouvelle propagande étatique comme cela fut le cas à Astana Expo 2017 ou *Dubai World Expo 2020* avec des multinationales vantant leurs savoir-faire^[17].

Des films publicitaires comme *To be Alive !*^[18] aux États-Unis sont rentrés dans la mémoire collective nationale américaine ainsi qu'une multitude de reportages sur les fastes des expositions universelles new-yorkaises notamment avec les Futurama^[19]. Il montre toujours le rapport entreprise privée, message publicitaire et vision de progrès pour tous dans un style assumé de candeur parfois^[20]. L'exemple le plus frappant et certainement le documentaire-film au service de l'exposition publique de New York 1939 et d'une entreprise privée comme une sorte de court métrage publicitaire *The Middleton Family at the New York World's fair* réalisé par Robert R. Snody et produit par Westinghouse. Il montre une famille caricaturale américaine célébrant les fastes du progrès et la sortie de crise grâce au New Deal de F. D. Roosevelt avec le petit ami communiste critiquant ce « monde du capitalisme », pourtant convaincu à la fin du film, avec des interrogations du grand-père, père et fils sur l'automatisation et si le fait que les robots ou l'industrie des machines-outils vont remplacer les ouvriers (le robot Elekrto). L'exposition universelle agit ici dans la capacité d'une présentation rationaliste et naïve d'un *American Way of Life*.

The MIDDLETON Family

Here's a family of folks you know—folks who live just around the corner from everyone. Doing the Fair—because that's what everyone is doing this year. Thinked by its beauty... amazed at its wonders... the Middleton Family, from Everywhere, U. S. A.!

These are Bob and Bud, overflowing with the enthusiasm of 18 and 14... romping through Wonderland like two kites across a rug. There are Father Tom and Mother Jane, trying unsuccessfully to be calm and judicious about it all. And there's Grandma, whose eyes, bright with the memories of other Fairs, grow brighter still

with the vision of a new Tomorrow for her dear ones. Watch the pages of your favorite magazine for the diverting adventures of this lovable family. Better still, join them in person at the Great Court of the Westinghouse Building. A warm welcome awaits you—and a fascinating exhibit of electricity's greatest marvels.

IN SAN FRANCISCO—the Westinghouse "Welcome" sign is out at the Electrical Building on fabulous Treasure Island—another showcase of electrical wonders at the beautiful Golden Gate International Exposition.

WESTINGHOUSE ELECTRIC & MFG. CO., PITTSBURGH, PA.

AT THE NEW YORK WORLD'S FAIR

...they discover the Westinghouse Building and the Singing Tower of Light

WHAT I WANT TO SEE IN THIS BUILDING ARE THE NEW THINGS WESTINGHOUSE HAS DEVELOPED TO MAKE HOUSEKEEPING EASIER

DON'T WORRY YOU'LL SEE PLenty OF NOISE BUT THIS WHOLE WESTINGHOUSE BUILDING IS A WONDERFUL EDUCATION AND WE DON'T WANT TO MISS A THING IN IT

WHAT WILL THE MIDDLETON FAMILY SEE AND LEARN?

WATCH THE BEEES OF THIS BUILDING FOR THEIR GREAT ADVENTURE PAPER HOUSEKEEPING FOR THE 20th CENTURY!

The name that means EVERYTHING IN ELECTRICITY

Westinghouse



Figure 4. The Middleton family at the New York World's fair, 1939, Dépliant publicitaire, Westinghouse & Everett collection.

Exposition universelle comme décor urbain dans les films d'auteurs

Enfin, récemment, avec des films comme *À la poursuite de demain -- Tomorrowland* de Brad Bird (2015), les producteurs et les scénaristes mettent en avant l'histoire du groupe Disney pour les expositions universelles et le lien étroit entre la compagnie de divertissement et la création de pavillons pour les expositions universelles de New York. Le réalisateur incorpore les imaginaires d'une exposition new-yorkaise de 1964 pour les débuts de la trame de son histoire. Le film s'ouvre sur l'exposition universelle, au cours de laquelle un garçon vient montrer une invention et se voit propulser par l'intermédiaire de l'attraction « *It's a small world* »^[21], dans une ville futuriste, cachée dans une dimension parallèle.

Il comprend que seuls les plus grands inventeurs, scientifiques, artistes ou génies de leur temps sont déterminés à changer le monde avant, pendant et après la ligne temporelle de l'humanité. L'ensemble des protagonistes ont accès à ce lieu secret et utopique. Dans ce cas présent, l'histoire d'une compagnie de divertissement, l'histoire d'une pratique culturelle mondiale (l'exposition internationale) et l'histoire du film et sa temporalité imaginaire par de grands inventeurs remodelant le monde, s'entremêlent et proposent par des effets spéciaux et de beaux plans des vues des expositions passées comme trame générale d'un film.



Figure 5. Archives officielles du Groupe Disney, année 1964, exposition universelle de New York et le pavillon Disney, dossier de presse du film du film *Tomorrowland*. *À la poursuite de demain*, de Brad Bird 2015.

« *Tout a commencé avec une boîte sur laquelle était inscrite la date « 1952 », découverte par hasard dans les archives des studios Disney. Ce mystérieux écrin contenait toutes sortes de documents fascinants – des plans, des schémas, des maquettes, des photos et des lettres – liés à la création de Tomorrowland et à la Foire internationale de New York, l'exposition universelle de 1964. Je me suis mis à imaginer que le contenu de la boîte était une sorte de guide, l'ébauche d'une histoire ignorée de tous... mais laquelle ? La réponse la plus évidente était selon moi qu'il existait réellement quelque part dans le monde un lieu aussi unique que celui-ci...* » Source : <https://d23.com/here-comes-tomorrow/>, en ligne, « Here comes Tomorrow », Brad Bird, Damon Lindelof, dossier de presse du film. Site officiel Disney D23.

Mais cet exemple contemporain, ne doit pas nous faire oublier des films plus anciens, comme des classiques qui interviennent aussi dans un contexte de fête urbaine et d'exposition universelle comme pour le film *Si Paris l'avait su* (1950) de Terence Fisher révélant la star du moment Jean Simmons comme vedette du cinéma mondial des années 1950. Entre intrigues et disparition dans un Paris en fête, reposant sur des légendes urbaines de disparition d'un couple lors de l'exposition de 1889, le film est l'archétype de ce à quoi doit servir le décor d'une exposition universelle, à savoir montrer son emblème, la Tour Eiffel, proposer une atmosphère festive et en même temps une animation des rues entre l'étrange et les clichés que le spectateur américain peut se faire de Paris.

Il en est de même avec des films comme *Les gangsters de l'expo*, réalisé par Émile-Georges De Meyst en 1937, où des aventures croquignolesques arrivent à un groupe de malfrats pendant l'exposition internationale de 1937 avec des projections de vues de l'exposition tirées de reportage journalistique des informations nationales cinématographiques françaises en guise de documentaire assumé pour rendre l'ambiance et l'atmosphère en phase avec le titre du film. Enfin, on rappelle le film, *Un long dimanche de fiançailles*, de Jean-Pierre Jeunet (2004), où les spectateurs voient les acteurs se mouvoir autour du Palais de Trocadéro construit pour l'exposition de 1889.

On comprend à cette présentation non exhaustive de films que le cadre des expositions est toujours aisé pour parler de la ville et donner des décors somptueux et originaux aux films. Actuellement, Léonardo DiCaprio, Keanu Reeves et Martin Scorsese, sont sur le point de réaliser une mini-série sur Hulu concernant l'adaptations du roman à succès américain *The Devil In The White City*, livre d'Erik Larson paru en 2003, où les SFX vont permettre de recréer la « ville blanche » à savoir le parc d'exposition universelle de Chicago 1893 au profit d'une trame policière et d'horreur.

Exposition universelle, BD (comics) et film d'animation

Il faut tout d'abord rappeler que c'est avec l'acte de naissance de la BD contemporaine par Winsor McCay et son œuvre *Little Nemo in Slumberland* en 1905, publiée dans l'édition dominicale du New York Herald puis du New York American que les aventures du « petit Nemo au pays du sommeil » prennent comme cadre général une architecture en référence directe à l'exposition universelle de Chicago 1893 « La ville Blanche » ou *White City*. L'architecture de la ville, des bâtiments et des espaces publics s'inspirent directement de l'exposition universelle et du « Plan of Chicago » de Daniel Burnham. Nemo contemple, vagabonde et voit ses aventures se profiler aux détours de bâtiments fantastiques qui sont en fait issus de plusieurs mouvements architecturaux comme le *City Beautiful Movement* à l'architecture classique et théâtrale. De 1905 à 1914, les lecteurs peuvent admirer au gré des pages des paysages urbains en lien direct avec l'histoire de l'architecture américaine, faisant de cette création une œuvre majeure dans le domaine de la bande dessinée et de la mémoire collective mondiale.

Mais depuis les premiers âges de la bande dessinée moderne, l'animation n'est pas en reste dans l'utilisation des expositions universelles comme décor urbain de référence et d'aventure de héros. Par exemple avec *Steam Boy* (2004), le film d'animation de Katsuhiro Otomo, le créateur d'*Akira* (manga et film d'animation) propose comme point central de l'intrigue et décor de ces personnages, l'exposition universelle de Londres de 1851.

Le Palais de Crystal et l'Angleterre victorienne sont présentés dans une ambiance *Steam punk*. Un divertissement animé de qualité fait raisonner l'exposition universelle comme une quête du savoir, de la technologie et du devenir de l'humanité et monde urbain.

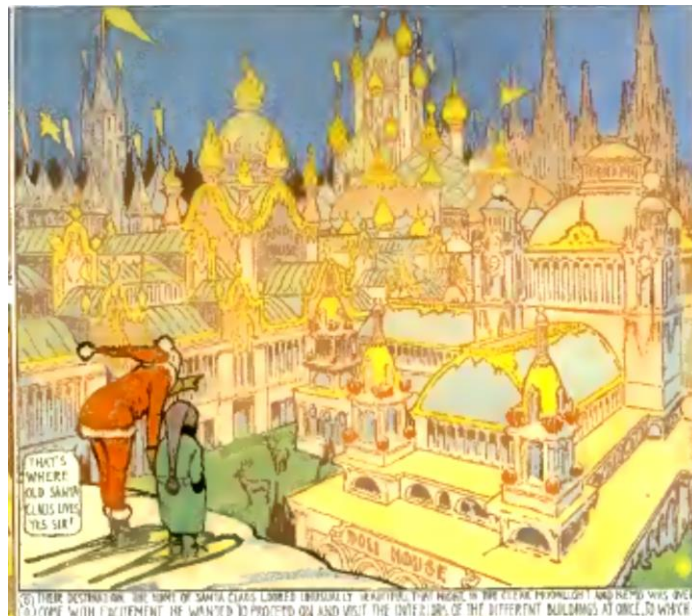
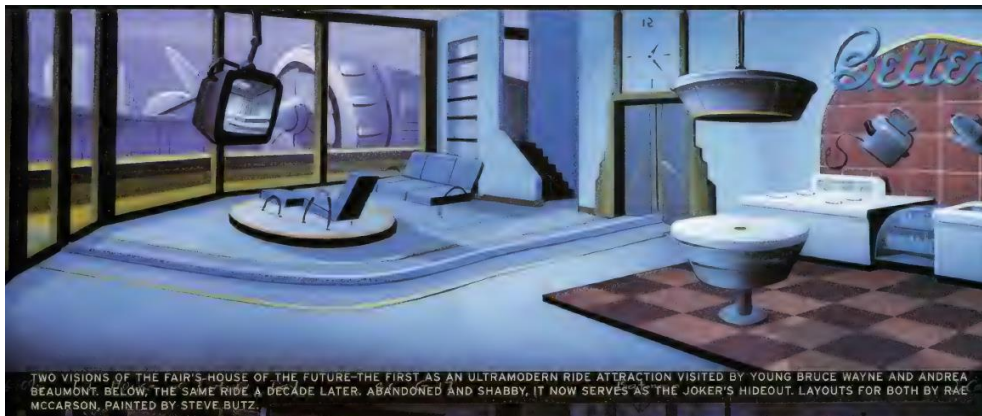


Figure 6 : Winsor McCay et son œuvre « Little Nemo in Slumberland » entre 1905 – 1904. Évocation de l'exposition universelle de Chicago 1893 et vue à vol d'oiseau à partir d'une planche du Plan of Chicago 1909 (inspirant après-coup les organisateurs de l'exposition pour réaliser un modèle de ville en guise d'essai urbanistique).

On souligne aussi le très beau travail de Paul Dini pour Batman et le film tiré de la série *Batman The Animated Series* (1992 -- 1995), *Batman contre le fantôme masqué -- Batman : Mask of the Phantasm* -- des réalisateurs Bruce Timm et Eric Radomski en 1993. Paul Dini et Alan Burnett comme scénariste écrivent une trame avec en toile de fond la *World's Fair* de New York de 1939 qui devient la *World's fair* de Gotham City afin de faire évoluer Bruce Wayne dans « The World of Future - Fair », un ersatz d'exposition universelle qui permet à Batman et à sa fiancée du moment de se rappeler de bons souvenirs au temps de l'exposition, comme des mauvais pour finir par un combat à mort contre le Joker dans l'enceinte de l'exposition et la maison dite du futur de style Art-déco.



Figure 7. Affiche du Film « Batman, Mask of the Phantasm », 1993.



Commentaires : Batman animated series, « Batman, Mask of the Phantasm », 1993.

Batman animated series trade paperback, Paul Dini, Bruce Timm, It Books XHarper Collins and Harper Entertainment, 164 pages pour les illustrations 127 – 124

Dans « *Batman, Mask of the Phantasm* », 1993, une histoire, écrite par Alan Burnett. De Eric Radomski et Bruce Timm. Bien que le Joker joue un rôle central dans le scénario de la série animée, il y avait une intention d'Alan Burnett de raconter une histoire très éloignée de celle-ci: « on voulait faire une grande histoire d'amour avec Bruce parce que nous ne l'avions pas vraiment faite dans l'émission de télévision ». De plus, le format du long métrage a également donné aux artistes la possibilité de créer des décors plus récents et plus élaborés : une exposition universel et son style Art déco est une parfaite illustration. On ne doit pas sous-estimé l'apport des expositions universelles dans ce courant architectural et sociétal, de Chicago 1893 à Chicago 1933, le style Art déco fut une source d'inspiration pour nombre de créateur. Une alliance du New York de cette époque et de Gotham city est essentielle pour le cadre des ambitions d'un super-héros comme Batman. Les ordinateurs ont aidé à la réalisation des planches - storyboard du film. De plus, une grande partie du finale - troisième acte se déroule dans la réalisation imaginative des ruines de l'exposition universelle de Gotham comme les ruines des expositions new-yorkaises passées. Un des piliers des bandes dessinées classiques de Batman est de présenter très souvent le héros combattant sur fond de panorama urbain gigantesque. Le directeur du séquençage, Kevin Altieri, a mis la bataille finale à l'intérieur d'une maquette automatisée, un modèle de Gotham où Batman et le Joker deviennent des géants. Le combat, la vue du Joker portant le sommet du Chrysler Building est une réalisation exceptionnelle. Des géants, deux super-anti-héros sont au même niveau que la ville qu'ils veulent dominer.



Souvenir de l'exposition et l'arrivée dans la parc de foire de Gotham, une romance née entre les deux protagonistes, l'évocation de la Batmobile ; mais des années après, la ruine du parc fait penser aux ruines des parcs actuels de Flushing Meadows des anciennes expositions américaines, la maquette de l'animation est une évocation du Futurama de NY World's fair 1939 (Morshed, 2004), proposant un trajet dans le New York de 1960 avec la plus grande maquette du monde pour l'époque. Dans le dessin-animé, la maquette de la ville sert à la violence incontrôlée du Joker, avec par exemple la miniature du Chrysler Building comme arme, Batman réagit et montre son sang-froid maîtrisant les éléments automatisés de la ville.

Les auteurs s'inspirent aussi de l'Exposition universelle de New York 1964 avec comme chanson du film *Welcome to the Future* similaire à *There a Great Big Beautiful Tomorrow*, chanson jouée dans le « Progress land », le quartier de l'exposition dédié à l'innovation, sponsorisée par Disney et General Electric au moment de la manifestation américaine.

D'autre part, des pavillons font référence à une sorte de fusée et de planète inspirée par la célèbre exposition Trylon et Périssphère de la New York exposition universelle en 1939. Dans la scène finale, les scénaristes font évoluer Batman et le Joker dans une réplique de la maquette de Gotham comme dans la véritable exposition de 1939 « *Your World of Tomorrow* » estampillé Warner Bros dans le film d'animation [Inscription voulue par le Groupe cinématographique pour rappeler son rôle dans l'exposition de 1939 et la relance du New Deal]. À cela, le cadre des combats entre le Joker et d'autres assaillants se conclut au sein du parc dans une destruction et mise en lumière pyrotechnique d'une partie de celui-ci dans une ambiance mystérieuse et pesante.

De plus, les liens entre exposition universelle et super-héros sont récurrents, à chaque fois qu'une exposition devient emblématique et porteuse de sens, voire spectaculaire, sur le plan architectural et des utopies véhiculées ; les auteurs de comics se font un malin plaisir d'incorporer leurs héros et aventures au sein des parcs d'exposition. On retiendra les cinq volumes spéciaux de DC comics à l'exposition universelle de New York 1939 permettant de voir côte à côte Batman, Superman et Robin (réunis pour la première fois) déjouant les plans machiavéliques de leurs ennemis à New York et au sein du parc de foire à Flushing Meadows^[22], mais aussi les aventures de Hulk et de Spider-Man à Montréal s'affrontant au sein du parc d'exposition en 1973^[23]. Le général Ross pourchassant l'homme vert en indiquant une situation très dangereuse pour la population locale et les autorités canadiennes. Il est fait mention du Premier ministre Trudeau pour rendre l'ambiance du scénario encore plus véridique. Daredevil et Superman visitent aussi Montréal et le Canada lors de la mise en lumière de la province québécoise à travers l'exposition universelle de 1967. À cela, il faut bien reconnaître que le décorum et la scénographie des expositions universelles sont bien pratiques pour présenter des personnages fantastiques issus de la créativité d'une culture populaire de masse comme les *comics*. Que cela soit DC comics ou Marvel, le cadre des ambitions des super-héros colle parfaitement au cadre d'une exposition universelle. Les imaginaires semblent communs, utopie, féerie, mystérieux, lieu éphémère, de masse des visiteurs, de risque, de mise en scène et en récit de la découverte scientifique sont le lot des deux ambitions de dépeindre une réalité « autre ». Batman, Bruce Wayne y contemple une voiture en exposition le laissant songeur et ressemblant à ce que deviendra plus tard la Batmobile « *Batman contre le fantôme masqué --Batman : Mask of the Phantasm* ». Par ailleurs, on note la rare vidéo amateur présentant en 1939 lors d'une journée à l'exposition de New York de la première représentation en public de Superman incarnée par Ray Middleton. Il est représenté dans une sorte de parade présentant le super-héros américain aux enfants et adultes, le suivant dans son trajet journalier de l'exposition et proposant l'une des rares vidéos de son créateur Jerry Siegel^[24] voulant voir son héros incarner pour la première fois par un homme au moment de l'exposition. Indubitablement, les expositions universelles et internationales sont une partie intégrante de la culture mondialisée des loisirs et du divertissement des masses. Leurs souvenirs font un cadre parfois facile aux scénaristes actuels du MCU pour lancer une grande phase de film, plus de vingt-trois, pour asseoir une nouvelle stratégie de divertissement grand public dans le cadre du Marvel Studio.

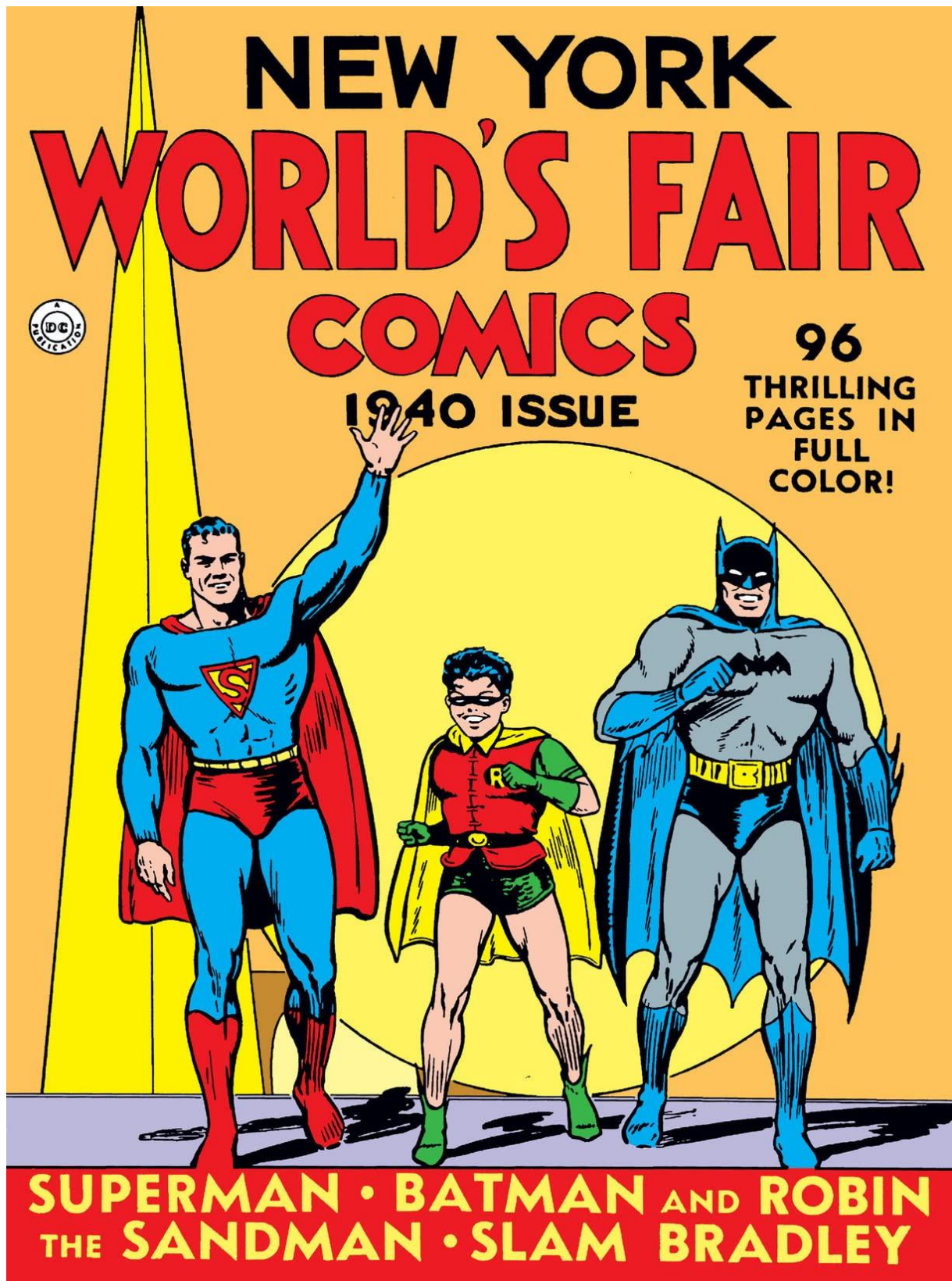


Figure 8. Couverture du numéro spécial 1940 « New York World's Fair Comics, le Trylon et le Perisphere devant après l'exposition dans un monde imaginaire le QG de la première Justice League Of America réunissant tous les super-héros du moment.

Les nouvelles temporalités du MCU à travers les expositions universelles

Depuis plus de dix ans, les scénaristes du Marvel Cinematic Univers (MCU) ^[25] ont bien compris le fait d'ancrer les débuts d'un héros atypique mécanisé, sans superpouvoir, mais avec la science comme atout -- Iron Man / Tony Stark -- au sein de l'histoire et imaginaire des expositions new-yorkaises : brouillant les temporalités urbaines et modifiant les paysages de l'exposition -- *show* à leur avantage.

Les références aux expositions américaines

Les scénaristes du MCU ont semé dans une bonne partie des films des références aux expositions universelles pour montrer le lien très fort entre le père (Howard Stark) et le fils (Tony Stark) lors des différentes démonstrations de matériels et de voitures de la Stark Industries pour l'exposition universelle de 1943. Toutes ces inventions donneront naissance au début des années 2000 à la célèbre armure d'Iron Man dans l'univers filmique.

D'ailleurs, lors de la visite du pavillon de l'armée américaine de l'exposition de 1943, le futur Captain America, Steve Rogers, alors jeune gringalet, a l'intention de s'engager dans les forces de libération de l'Europe contre les nazis, et regarde au passage les innovations de Howard Stark. Durant cette période des années 1930, il rencontre Bucky et fera face à la menace de Crâne Rouge ^[26]. Il faut alors comprendre les mécanismes associant la ville aux aventures des super-héros par la réalisation d'une histoire parallèle de l'Amérique et de ses expositions universelles.

La première prise en compte scénaristique des expositions universelles dans les films Marvel remonte à 2010 avec le film *Iron Man 2*, réalisé par Jon Favreau avec Robert Downey Jr dans le rôle-titre. Le héros d'acier de Marvel comics répondant au nom de Tony Stark présentant au tout début du film dans son nouvel espace d'exposition ses inventions technologiques destinées au bien de l'humanité à travers une réplique et combinaison urbanistico-paysagère quasi identique de l'Exposition dite universelle de New York 1939 et celle de 1964 à Flushing Meadow Corona ^[27]. Dans le film, l'exposition universelle s'intitule *Stark Expo* ou *World Expo Stark*.

À cet effet, la stratégie de marketing et de communication du film rejoignent les éléments archifictionnels du scénario. Quatre à cinq mois avant la sortie du film, la production met en ligne un site Internet présentant à grand renfort d'images de synthèse le parc d'exposition, les pavillons et le message de Tony Stark pour lancer la campagne de promotion. ^[28]

Le cadre de l'histoire tourne autour du parc d'exposition, des pavillons d'architecture et de la volonté de rendre à la fois crédible un discours reposant sur le progrès et les expositions internationales. Il incorpore aussi à leur film l'histoire et à la géographie de New York ayant accueillie à plusieurs reprises des expositions universelles, tout en laissant des traces urbaines dans la banlieue de la métropole, mais aussi faisant appel à la mémoire collective d'une nation et des spectateurs du film, notamment en leur suggérant un environnement qui semble commun à tous : un parc éphémère, mais durable d'une exposition universelle ^[29].

Ici, le cinéma représente la grande ville par *le show*, le spectacle pyrotechnique, une réalité assumée de la compagnie Stark Industries proposant une ville postmoderne en mouvement avec beaucoup de lumière, souvent dans la nuit pour des raisons d'effets spéciaux et avec le corps d'acier du super-héros comme moyen de défendre le monde, la ville, le parc d'exposition et ses habitants.



Figure 9. Archives de la New York World's fair 1964. AP. Library of Congress.



Figure n° 9. Site internet d'Iron Man 2 et scène lors du film, journée d'inauguration.

La création d'une nouvelle temporalité urbaine : entre imaginaire et construction scénaristique

À ce titre, deux imaginaires et une coïncidence temporelle sont à l'œuvre dans le film. Pour la concordance des temps, au même moment où le principal concurrent économique des États-Unis, la Chine, inaugure sa première Exposition universelle à Shanghai en 2010 en guise de promotion du régime^[30], une compagnie de cinéma américaine présente dans un film, à grand budget et à vocation de diffusion et projection mondiale, une réplique passiste remise au goût du jour de l'Exposition de 1964 par son plan et les bâtiments. On y retrouve principalement l'Unisphere (globe mondial métallique géant, à son tour copie améliorée de celui de l'Exposition de 1939 et surtout plus grand de 1964 au centre de l'espace de foire) comme principal bâtiment pour les prises de vue, mais aussi le pavillon de la ville de New York ainsi que le plan quasi identique de l'Exposition passée.

De plus, des allusions font toujours référence au rêve d'ingénieur et de chercheur talentueux d'Howard Stark dans le domaine de l'armement inculquant à son fils cette vision du progrès pour défendre l'Amérique. Mais son fils, Tony Stark, pour donner suite à diverses péripéties décide de changer de vision du monde et de le protéger avec son armure d'Iron Man au lieu de vendre des armes, ceci pour le bien de l'humanité, tout en protégeant les siens. Le nom du père n'est pas choisi par hasard, car il fait référence à une autre personnalité américaine, Howard Hughes, célèbre aviateur, entrepreneur et surtout producteur cinématographique mettant en scène ses exploits^[31], ceci permettant d'établir des dispositifs narratifs plus ou moins fidèles à la réalité du personnage.

Pour ce plan d'agencement de l'espace dans le film, les auteurs du scénario présentent un plan du film identique dans sa teneur, point de vue et rapport à l'espace au reportage photographique de 1939 dans le cadre de la campagne culturelle du New Deal comportant un recensement exhaustif de tous les pavillons et élément de l'exposition de 1939. De plus, ces perspectives se répètent également dans l'exposition de 1964.

Le Blu-ray d'*Iron man 2* (2013), il dévoile les scènes et le story-board permettant de comprendre le relais entre la modernité, l'armure d'Iron Man et la vision du futur à travers une exposition universelle toujours mise en évidence par le digital et les reproductions de bâtiments pour naviguer autour des options du disque CD^[32]. Il reprend en partie les informations du site Internet de promotion du film comme une invitation à aller se renseigner sur *Iron Man 2*, en guise de préquelle, antépisode avec un grand renfort de précision. L'interface DVD montre le plan d'ensemble de l'exposition, les différents pavillons, le tout sur une musique entraînante et une lettre de Tony Stark rappelant la longue chaîne des expositions universelles en Amérique -- devenue fictive dans le film au tout début par une présentation télévisuelle passiste du père d'Iron Man.

Le slogan de la Stark Expo 2010, « *Better life through technology* », est en fait une reformulation du « *Better City, Better Life* » de celle de Shanghai 2010. Quant à la chanson de la Stark Expo, le compositeur du film, Richard Sherman, fait référence au travail antérieur avec son frère pour Walt Disney, à partir de la musique de *It's a small world*, dont l'attraction est présentée à l'Exposition dite universelle de New York en 1964 par le groupe Disney pour la toute première fois. Le groupe Disney n'ayant jamais caché son attrait pour les Expositions et montrant à plusieurs reprises son envie de collaborer avec les opérateurs de tels projets^[33].

Les mots accompagnent aussi les décors et le message du film avec des affirmations dans la chanson officielle de l'exposition qui font allusion à la personnalité déviante de Tony Stark en début du film. Le rythme de la chanson associé à l'architecture grandiloquente d'une exposition universelle veut montrer une ambition et un orgueil démesuré du héros qui va affronter un ennemi lui faisant reprendre conscience de la réalité des sentiments humains dans l'histoire affective du film.

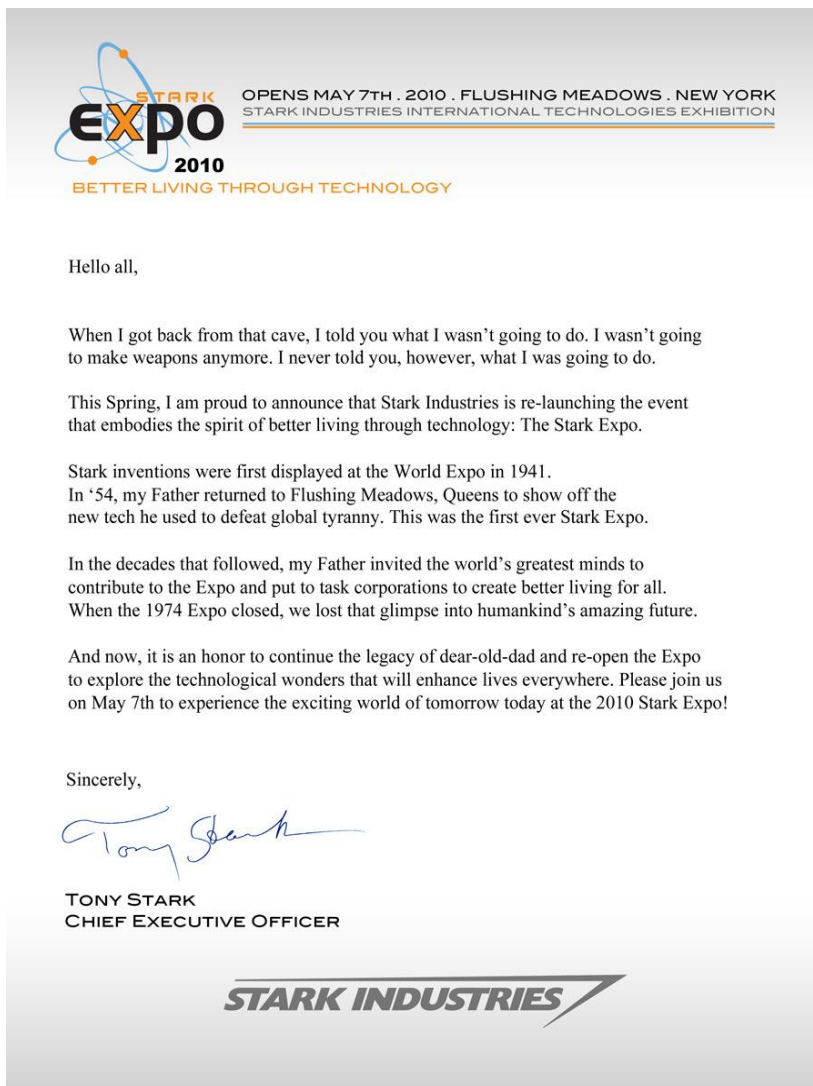


Figure n° 10 : Lettre de Tony Stark sur l'histoire des expositions et leur renouveau en 2010. Paramount, 2010, Copyright.

OUVERTURE LE 7 MAI 2010.
Flushing Meadows. New York.

Salon des technologies Stark

Industries International

Mieux vivre grâce à la technologie

Bonjour à tous,

Quand je suis revenu de cette caverne, je vous ai dit ce que je n'allais pas faire. Je n'allais plus jamais fabriquer d'armes. Je ne vous ai pas dit, cependant, ce que j'allais faire. Pour ce printemps, je suis fier d'annoncer que Stark Industries relance cet événement qui incarne l'esprit d'une vie meilleure grâce à la technologie : l'exposition Stark. Les premières inventions Stark ont été exposées pour la première fois à l'exposition universelle en 1941. En 1954, mon père est retourné à Flushing Meadows, dans le Queens, pour montrer les nouvelles technologies utilisées pour vaincre la tyrannie mondiale. Ce fut la toute première exposition Stark. Au cours des décennies qui ont suivi, mon père a invité les plus grands esprits du monde à contribuer à l'Expo et à demander aux sociétés de créer de meilleures conditions de vie pour tous. À la clôture de l'exposition de 1974, nous avons perdu cet aperçu de l'incroyable avenir de l'humanité. Et maintenant, c'est un honneur de poursuivre l'héritage de notre vieux père et de rouvrir l'Expo afin d'explorer les merveilles technologiques qui amélioreront les conditions de vie partout dans le monde.

Rejoignez-nous le 7 mai pour découvrir le monde passionnant de demain au Stark Expo 2010 !

Cordialement.

Tony Stark

De plus, le système de communication par train à suspension magnétique vers un grand dôme géodésique de verre fait penser à E.P.C.O.T (*Experimental Prototype Community Of Tomorrow*), le grand parc de Floride du groupe de divertissement imaginée par Walt Disney, mais décédé avant son inauguration en 1982.

À l'origine, il s'agit d'un ambitieux parc futuriste et ludique en guise d'exposition universelle permanente, dont les formes sont similaires en partie à celles de l'exposition universelle de New York 1964^[34]. Quant à l'exposition du film de 2010, la Stark Expo concentre notamment les moyens de transports, tout comme les thèmes abordés généralement lors de ces événements depuis plus de 200 ans, tels que la technologie au service de l'homme, mais aussi la proposition de Richard Buckminster Fuller pour l'Exposition de Montréal de 1967, et son approche alternative d'habitat avec le bâtiment sphérique.

Enfin, le début du film présente une séquence où le père du héros, Howard Stark, expose son projet dans un petit film en guise de réplique des célèbres présentations de Walt Disney pour les hypothétiques voyages sur Mars, la Lune ou lors de la présentation d'E.P.C.O.T. ou de Walt Disney World en Floride. À la toute fin du film, le héros se bat avec un double machiavélique : la lutte se tient au-dessus du parc des expositions, et notamment autour de l'Unisphère, qui explose dans la surenchère pyrotechnique de l'avant-dernière scène.

Hymne de la Stark expo 2010 : *Make Way For Tomorrow*

*Make way, make way
 Tomorrow's heading our way
 Make way, make way
 Tomorrow's coming today
 Oh, a bright new morning is dawning
 Make way for tomorrow today
 Yes a new tomorrow's a morning
 To light up a great new day
 Oh the future's brimming with promise
 And the promise is heading our way
 So keep your eyes on that shining horizon
 Make way for tomorrow today
 Daring new devices will help us to succeed
 Better tools for living will meet our every need
 Incredible inventions through new technology
 Extending life's dimensions for all humanity
 Modern marvels rising around us
 Bring progress in dazzling display
 So keep your eyes on that shining horizon
 Make way for tomorrow today
 Make way for tomorrow today!*

L'hymne de la Stark Expo en 2010.

Hymne de la Stark expo 2010 : *Faire place à l'avenir*

*Faire place à demain, faire sa route,
 Vers demain, nous nous dirigeons,
 Faire place, faire place,
 Demain arrive aujourd'hui c'est maintenant
 Oh, un nouveau matin radieux se lève
 Place à demain aujourd'hui
 Oui un nouveau lendemain est un matin
 Pour illuminer une belle nouvelle journée
 Oh, l'avenir est plein de promesses
 Et la promesse se dirige vers nous
 Alors gardez vos yeux sur cet horizon radieux
 Place à demain aujourd'hui
 De nouveaux appareils audacieux nous aideront
 à réussir
 De meilleurs outils de vie répondront à tous nos
 besoins
 Des inventions incroyables grâce aux nouvelles
 technologies
 Étendre les dimensions de la vie pour toute
 l'humanité
 Merveilles modernes qui se lèvent autour de nous
 Apportez les progrès dans un affichage
 éblouissant
 Alors gardez vos yeux sur cet horizon radieux
 Place à demain aujourd'hui
 Place à demain aujourd'hui!*

Figure n°11 : Hymne de la Stark expo 2010 : « *Faire place à l'avenir* »

Un héros pour l'Amérique : Captain America et l'exposition de 1943

La deuxième référence aux expositions universelles se fait à travers le film *Captain America*, le premier Vengeur, film de Joe Johnston de 2011. Les efforts des scénaristes à vouloir mêler fiction et réalité se comprennent à travers la volonté de tisser un lien étroit entre Iron Man et les Vengeurs en 2010 par le retour à la vie de Captain America qui se souvient de l'exposition universelle fictive de 1943 au lieu de 1939 dans notre réalité, avant de partir en Allemagne pour combattre les nazis. L'Exposition se nomme alors « Le monde de demain » qui deviendra plus tard la Stark Expo.

Howard Stark, le père de Tony Stark, fait le lien entre les deux super-héros en proposant à Captain America de lui donner des armes et notamment son célèbre bouclier. Il enquête en parallèle sur des forces d'énergie mystérieuses extra-terrestres. La longue chaîne des expositions propose aux spectateurs des deux films de se remémorer les expositions universelles, devenant un cadre parfait pour les intrigues et les présentations des nouvelles possibilités technologiques dans l'univers Marvel comme lors de la scène d'arrivée de Spider-Man dans le film *Captain America Civil War* (2016) où celui-ci avec John Farveau passe depuis l'autoroute de l'aéroport près du site de l'exposition de la Star Industries et voit l'Unisphère^[35]. Les références à l'architecture mondiale et à la mémoire collective planétaire architecturale se répondent pour le divertissement des masses.

Avec cinq expositions universelles fictives à Flushing Meadow, nous comprenons que les scénaristes du MCU prennent un malin plaisir à retrouver les traces du passé à travers les grandes dates des expositions américaines pour mieux les manipuler et retrouver une continuité historique avec la mise en valeur et la prestance de la famille Stark, père et fils, ingénieurs, associés aux découvertes scientifiques servant pour le film.

Les dates et les images de synthèse produites pour le film servent à la fois à appuyer et à susciter l'imaginaire chez le spectateur et leurs souvenirs, tout en brouillant les informations et rajoutant ou décalant les dates des expositions : 1939 World's fair devient 1943 *Stark Expo*. Des expositions comme celle de 1954 sont inventées, les auteurs proposent à l'identique celle de 1964 et les scénaristes inventent la date de 1974 et de 2010, ceci au profit d'une longue chaîne des expositions et de la nouvelle domination de l'industrie américaine à travers le parc de foire d'Howard et de Tony Stark^[36].

En fait, le film montre une continuité alors que de plus longues ruptures temporelles et administratives de tenue des expositions furent présentes. En parcourant le site de la Stark Expo sur le web-site de la Paramount entre 2010 et 2014, la compagnie de divertissement propose un plan marketing post production développant continuellement les renvois aux anciennes expositions et offrant une ambiance musicale, une monumentalité et des images de synthèse pour offrir une atmosphère aux visiteurs d'une visite virtuelle au même titre que l'exposition universelle de Shanghai 2010 qui proposa également à la même époque un passeport numérique de visite.

Dans le scénario, grâce à des plans techniques cachés par le père de Tony Stark, le responsable du SHIELD, Nick Fury, indique qu'il existe un lien entre l'exposition, les secrets de son père et des forces extra-terrestres. Le réacteur ARK, reposant sur une technologie inachevée selon Nick Fury, doit parachever l'œuvre de son père.

C'est grâce à une maquette de la Stark Expo de 1974 cachant par son plan de masse, le plan technique 3D secret de son père avec comme forme centrale de l'exposition = la forme du nouveau réacteur à venir pour Iron man. Tony Stark parvient à concevoir un nouveau générateur en synthétisant un nouvel élément chimique, plus puissant que le palladium et sans danger pour sa santé.

Un lien entre le passé et le présent et l'avenir se fait donc jour aussi avec Howard Stark dans le cadre du film de 2010 Iron Man 2 où Tony Stark suit les pas de son père et reproduit le même schéma et plan de l'exposition universelle de 1964 à New York pour le bien de l'humanité et de sa santé.

Le cinéma et ses dispositifs nous aident à penser et à voir les villes du MCU à travers deux temporalités : la temporalité urbaine imaginaire des films de super-héros et la temporalité avérée des expositions universelles tenues aux États-Unis. Les films sont les témoins et la propagande d'un monde occidental se permettant de recréer une chronologie fictive au seul but d'inclure dans le scénario d'une superproduction hollywoodienne un élément de culture de masse, dite pop culture pouvant servir de cadre et de décor à tout un panel de spectateurs.

Néanmoins, dans la réalité, l'Amérique n'a pas réalisé d'exposition universelle à New York depuis plus d'un demi-siècle. Dans ce cas précis, la culture cinématographique modifie notre perception de la ville et son design. Enfin, l'imaginaire des expositions universelles, en tant que moment unique et lieu^[37] de la fête mondiale et des loisirs globalisés, fait partie maintenant d'une mémoire collective de plus en plus empreinte des attributs de la mondialisation^[38], car identifiable par tous les spectateurs de cinéma du monde entier si l'on reprend et amplifie les propos de Maurice Halbwachs en 1950^[39]. Cette image de progrès s'emploie aussi à des fins commerciales et de marketing pour le plus grand groupe de divertissement du monde.

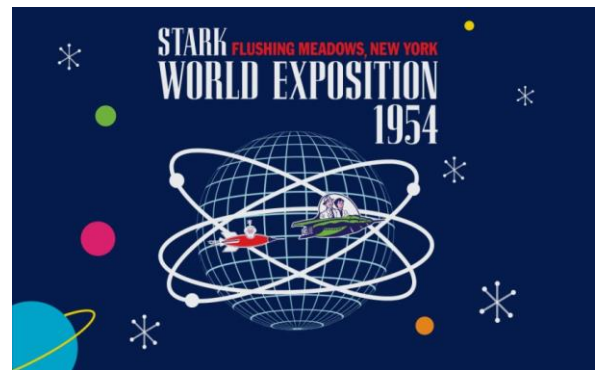


Figures n°12 : Carte postale commémorative de l'exposition universelle de 1964 (Unisphere et maquette) et photographies du site Internet prenant en compte les décors du film et les différents fonds d'écran du DVD. Paramount copyright, 2010. Library of Congress, archives. 1981. Carte Postale 1964.

TEMPORALITÉ IMAGINAIRE DES EXPOSITIONS « MARVEL »



1943



1954



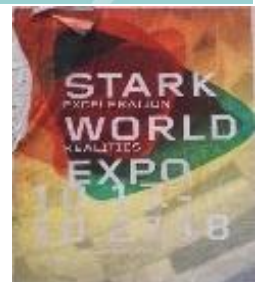
1964



1974



2010



2017

2018

TEMPORALITÉ OFFICIELLE DES EXPOSITIONS *

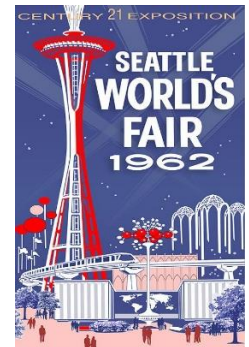
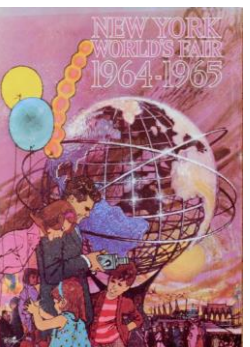
1939
1940
NEW YORK



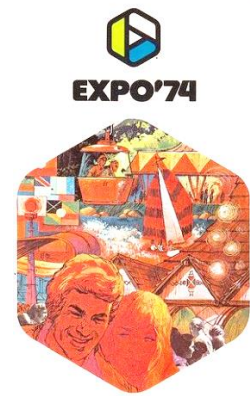
1958
BRUXELLES



1964- 65
NEW YORK
1962
SEATTLE



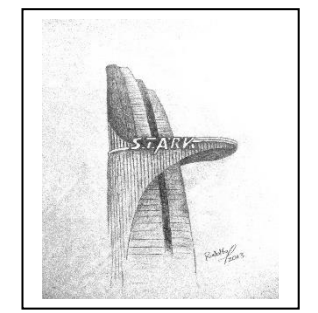
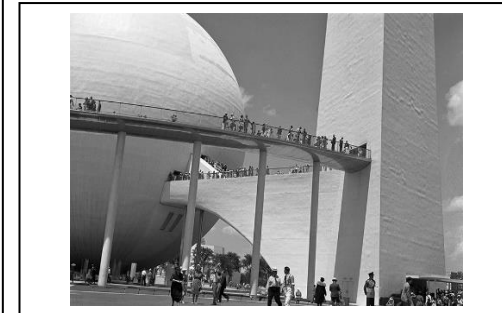
1974
SPOKANE
1967
MONTRÉAL
[1970 – OSAKA]



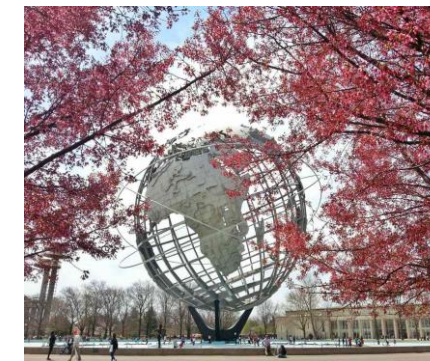
2010
SHANGHAI
2015
MILAN



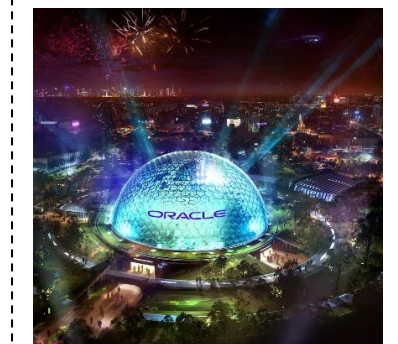
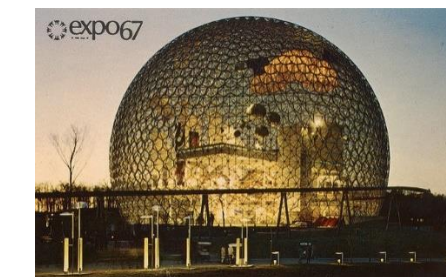
CONCORDANCE DES PAVILLONS
RÉALITÉ / FICTION CINÉMATOGRAPHIQUE



LE TRYLON DE 1939, centre de l'exposition de New York et emblème de la modernité. La Tour Stark dans les films.



LE PAVILLON DE L'ÉTAT DE NEW YORK ET L'UNISPHERE de nos jours.



LA BIOSPHERE DE MONTRÉAL 1967, une demi-sphère dans le film. de 2010. À nouveau dans le film Spider-Man Home-coming, le jeune Peter Parker réalise une vidéo amateur dans les premières minutes du film, il s'attarde sur l'Unisphere quelques instants avant de rencontrer Tony Stark. Dans les rues de New York, il aperçoit les nouvelles affiches de l'exposition Stark en 2017 – 2018.

Figures: Flushing Meadow World's fair, 1941-43, 1954, 1964, 1974, 2010, 2017 "Stark industries international technologies Exhibition – World Expo " d'après les scénaristes d'Iron Man 2 et tout au long de la trame scénaristique du Marvel Cinematic Univers - Marvel & Paramount Pictures, Groupe Disney.

Nous ne rentrerons pas dans la différence de classement entre internationale ou universelle, enregistrée ou reconnue.

Archifictions et urbanisme des loisirs : marketing des parcs d'attractions et des loisirs de masse à travers des superproductions

Mais l'une des particularités des *archifictions* du Groupe Disney et des Studios Marvel réside dans la volonté de transposer leurs films en attraction auprès d'un jeune public, afin de répondre à des investissements colossaux qui doivent se retrouver sur le long terme dans leurs parcs et moyen de créer un soft power à l'échelle planétaire. Généralement, il existe deux options à cette entreprise, partir des films pour en faire une attraction ou bien partir des attractions pour en faire des films. Pour le second principe d'action mercantiliste du groupe Disney, les exemples des attractions « Pirates des caraïbes » (2000) ou bien « Jungle Cruise » (2020) avec Dwayne Johnson représentent les travaux acharnés des *Imagineers* de Disney, les « imaginatifs -- créatifs » du groupe ayant pour tâche de créer des attractions transposables à partir de film à succès dans les nombreux parcs d'attractions, grand public, et d'aventure où la science-fiction et le futurisme sont au rendez-vous^[40]. Depuis plus de 70 ans, les artistes et ingénieurs font de la vision de Walt Disney une activité de transposition des architectures des films à des fins de divertissement. Ils accompagnent la mondialisation. On ressent très bien cette volonté à être universaliste et ludique à travers des traits communs d'une culture de masse, mondialisée et dans un cadre *archifictionnel* comme celui des architectures des super-héros Marvel. La réalisatrice et productrice Leslie Iwerks propose en 2019 un film expliquant tous les mécanismes des *Imagineers*, où cette filiale de The Walt Disney Company prend en charge de manière industrielle la création, la conception et la construction d'une douzaine de parcs Disney dans le monde entier divisé en zone de jeux et d'*archifiction in situ*^[41].

Avec le QG des Avengers (Vengeurs) pour les derniers films opposant l'équipe des super-héros à Thanos avec la quête du « gantelet d'Infinité » ; cette *archifiction* est une représentation moderne du style International que l'on rapproche souvent aux œuvres de Richard Meier qui devient un objet marketing, de communication et mercantiliste par sa déclinaison. D'une œuvre filmique à un parc d'attractions, une transposition se fait à des fins commerciales à travers un *concept art* pour une future attraction à Disney World en Floride, puis devenant réalité pour enfin se décliner en jouet pour enfant.

Il en est de même avec Iron Man et l'Expo Shop à Hong Kong Parc Disney, permettant à tous les clients d'acheter des produits dérivés à l'intérieure d'une boutique ressemblant à une grande foire^[42]. Il peut parfois exister des déclinaisons « surprises » comme « Les Portes d'Asgard » en référence aux films traitant de Thor, cet autre super-héros des aventures Marvels, un immeuble dans la banlieue toulousaine au nom choisi par un manager et chef d'entreprise immobilière est adossé à des logements à partir d'un visionnage d'une œuvre de l'imaginaire et postmoderne sans aucun enracinement local comme le rappelle Jürgen Habermas^[43].

À ce titre, *archifiction* et matérialité des architectures du rêve sont possibles à des fins économiques, de marketing et de communication à l'échelle mondiale par la présence d'une architecture sans identité et commune à tous.



Figure 14 : Une transposition classique, entre œuvre de fiction architecturale allant de la conception par les SFX dans le film Avengers End Game, en passant par les concepts art des Imagineers pour le Parc World Disney de Floride, aboutissant à la première attraction de loisirs Marvel et se déclinant en Lego. (2019/2021).

En conclusion, on retrouve bien un passage entre la réalité historique de New York et une réalité parallèle cinématographique, pourtant presque réelle des films de super-héros. Trois ambiances se font jours, ambiance d'un film, ambiance d'une époque révolue des expositions universelles, ambiance d'un lieu toujours vivace pour les américains et recrée dans des parcs de loisirs : Flushing Meadows pour la Stark Expo et le QG des Avengers (un peu à l'écart du premier dans le dernier film Avengers proche d'un grand stade emblématique). Il convient de souligner l'effort de cette franchise commerciale cinématographique de proposer un scénario aux temporalités détournées de la ville de New York, mais bien connues de tous les spectateurs, les expositions américaines (présent dans de multiples manuels scolaires américains), devenue la plus rentable au monde depuis l'invention du cinéma et disposant de chiffres d'entrée records dans les salles. Les concepteurs des films ont réussi le pari de superposer à la véritable histoire des expositions universelles en Amérique, une autre temporalité et architecture imaginaire qui donne naissance à un fond culturel et scénaristique oscillant entre fête du progrès et enjeux mondiaux de la cohabitation entre les civilisations et les nations à partir d'intrigues regroupant les super-héros dans une ambiance architecturale fantasmagorique, onirique et lyrique comme l'entendent souvent les producteurs de ses superproductions hollywoodiennes. Quant aux références récurrentes aux expositions universelles, elles donnent la capacité aux scénaristes de proposer une temporalité décalée à la réalité de la chronologie officielle des expositions universelles du BIE. Ces temporalités s'orchestrent pour montrer la part du rêve, la part du divertissement et enfin la part de la mémoire collective et de nos jours et de la Pop Culture pour obtenir des souvenirs toujours vivaces dans l'inconscient collectif. L'*archifiction* devient un instrument pour créer des attractions de loisirs et de tourisme de masse à l'intérieur de parcs mondialement connus où le fait de penser aux attractions intervient dès la production du film à des fins de déclinaison et de transposition réussies d'une superproduction. Nous assistons à la construction d'un système de représentations agissantes auprès des spectateurs très souvent par la prise en compte d'un spectacle de son et lumière permettant de saisir une autre facette de la réalité et d'une fiction sociale de la condition urbaine. D'un autre côté, une dimension historiciste interroge notre perception du réel entre symphonies et temporalités urbaines dévoyées avec un rythme, des mouvements et une retranscription de notre monde globalisé accompagnant des réflexions sur la ville et ses imaginaires sur le long terme. Le transmédia et l'architecture des expositions universelles sont intimement liés à une culture populaire mondiale. Le groupe Disney utilise très régulièrement un nouveau design urbain entre fiction et réalité pour transposer ses films en attraction dans ses parcs touristiques ou inversement transposer ses attractions en films pour sa branche cinématographique. L'*archifiction* et l'architecture spectacle offrent aux développeurs des parcs d'attractions à travers le monde un univers facilement transposable et identifiable par les consommateurs dans un marketing savamment réfléchi de la conception des films à la post production.

- [1] Voir les temporalités urbaines comme un élément mettant en avant un espace, le temps, un lieu et des interprétations. Lucchini Françoise, « Temporalités et rythmes urbains : les interprétations géographiques du temps et les espaces urbains ». L'Information géographique, 2015/2 (Vol. 79), p 28-40. DOI : 10.3917/lig.792.0028. URL : <https://www.cairn.info/revue-l-information-geographique-2015-2-page-28.htm>

- [2] Nous prendrons ici la définition la plus large du terme *world's fair* en langue anglaise, une rencontre internationale de tous les pays du monde sur des bases cultures, scientifiques et de progrès de l'humanité. Un show pour les Amériques, une fête géante aussi. "World's fair." *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster. 1939. Consultation, 14 May. 2022. , <https://www.merriam-webster.com/dictionary/world%27s%20fair>
- [3] Les scénarios du MCU sont à l'origine d'une mise en scène et en récit des expositions universelles grâce à une trame mêlant Seconde Guerre mondiale, victoire des Alliés, menace sournoise des aliens et l'importance de l'industrie dans le domaine de l'armement et de la paix. Il s'agit de Kevin Feige, producteur de cinéma et passionné de comics, qui prend la charge de penser à la longue histoire et intrigue à travers plus de 75 ans d'aventures entre super-héros de 1943 (entrée dans l'armée américaine de Captain America) à 2018, dernière exposition universelle Stark que nous allons analyser. Chambliss, Julian C., William L Svitavsky, et Daniel Fandino. *Assembling the Marvel Cinematic Universe : Essays On the Social, Cultural and Geopolitical Domains*. Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2018, 254 p.
- [4] Rydell, Robert W. et Nancy E. Gwinn, eds. *Fair Representations: World's Fairs and the Modern World*. European Contributions to American Studies, vol. 27. Amsterdam: VU University Press, 1994, 253 p.
- [5] Le terme fut présenté dans le cadre des échanges de la Visio-table-ronde du 28 avril 2021.
- [6] Brigitte Le Grignou, Erik Neveu, *Sociologie de la télévision*. Paris, La Découverte, 2017, p.39. Prenant en compte une analyse des propos d'acteurs et de leurs rapports de force dans le paysage global de la production culturelle à la télévision et sur toutes les interfaces possédant un écran.
- [7] Sophie Suma, « Le mall comme paysage. Décors en séries », Lise Lerichomme, Sophie Suma (dir.), *Regards sur le paysage urbain*, Bruxelles, La lettre volée, 2020, pp.93-116.
- [8] Latek Irena, Sophie Paviol, Clotilde Simond, *In situ -- de visu -- in motu*. Architecture, cinéma, Golion, Infolio, 2014, 271 p. Maigret Éric, Guillaume Soulez, « Les nouveaux territoires de la série télévisée ». *Médiamorphose*, janvier 2007, p.7.
- [9] Pour une approche transdisciplinaire, Cervulle M, Quemener N., *Cultural studies : théories et méthodes*. Paris, Armand Colin, 2015, 2ème édition, 2018, 156 p.
- [10] Cairn Graham, *The Architecture of the Screen. Essays in Cinematographic Space*, Intellect, The Mill, Parnall Road, Fishponds, Bristol, 2013, 360 p. Seraji Nasrine et Jessie Magana (dir.), *Architecture et cinéma*, Gollion : Infolio, 2015, 525 p. - Voir aussi les parties sur le film *Metropolis* de : *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Neumann, Dietrich [Ed.]; with Essays By Donald Albrecht, Anton Kaes, Dietrich Neumann, Anthony Vidler, and Michael Webb, Prestel Pub, 1999, 207 p.
- [11] Musset Alain, *Station Metropolis Direction Coruscant. Ville Science-Fiction et Sciences Sociales*, Saint Mammès, Le Béliat, , 2019, 272 p.

- [12] Laurent Mannoni, « Cinéma 1900 : magie & technologie : les « attractions » à l'exposition de 1900 » <https://www.cinematheque.fr/video/1463.html> conférence 14/06/2019, consulté le 11 novembre 2021.
- [13] *Vue n°91 Sortie d'Usine Lyon (le premier film 1895), Vue n°653 Arrivée d'un train à la Ciotat (1896), Départ de Jérusalem en Chemin de Fer (1896), et pour l'exposition universelle de 1900 se référer au catalogue officiel avec une série de 31 films :* <https://catalogue-lumiere.com/series/exposition-universelle-de-paris-1900/>
- [14] Emmanuelle Toulet. « Le cinéma à l'Exposition universelle de 1900 ». Revue d'histoire moderne et contemporaine, tome 33, n°2, Avril-juin 1986. Cinéma et société. pp. 179-209. -- Angèle Berland, « Paris : l'incroyable héritage de l'exposition 1900 ». Documentaire RMC Découverte (2020) 52 min.
- [15] Voir les actes du colloque international, XXV International Film Studies Conference Exposing the Moving Image: the Cinematic Medium across World Fairs, Art Museums, and Cultural Exhibitions, Gorizia, Mimesis International, February 28th - March 3rd -- 516 p.
- [16] Pieter Van Wesemael, *Architecture of Instruction and Delight: a Socio-historical Analysis of World Exhibitions as a Didactic Phenomenon (1798-1851-1970)*. Rotterdam, Uitgeverij 010 publisher, 2001, 848 p.
- [17] Patrice Ballester, « Les expositions universelles, une utopie touristique toujours d'actualité ? ». Études caraïbéennes [37-38 | Août-Décembre 2017, 15 novembre 2017, consulté le 11 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/etudescaribeennes/11239> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/etudescaribeennes.11239>
- [18] D'une durée de 18 minutes, le film a été réalisé par Francis Thompson et Alexander Hammid. Il propose une réflexion sur les enfants de différentes cultures qui grandissent et deviennent des adultes (États-Unis, Europe, Asie et Afrique). En 1965, après l'Exposition universelle, le cinéma The Golden Rondelle a été démonté, puis transporté à Racine, dans le Wisconsin, sur le campus du siège social de SC Johnson. Le bâtiment avait été conçu par Taliesin Associated Architects pour s'agencer avec le campus dessiné par Frank Lloyd Wright. Actuellement, le bâtiment sert pour les événementiels de l'entreprise.
- [19] Marchand, Roland. "The Designers Go to the Fair II: Norman Bel Geddes, The General Motors Futurama and the Visit to the Factory Transformed". *Design Issues*, vol. 8, no. 2, 1992, pp. 23--40, <https://doi.org/10.2307/1511638>.
- [20] « À l'Exposition universelle de 1964, le théâtre Golden Rondelle de SC Johnson et le film *To be Alive!* inspirent des millions de personnes. Dans une période de bouleversement politique et social, H.F. Johnson, Jr. avait une vision qu'il voulait partager avec le monde entier ». Cf. le site officiel de l'entreprise, <https://www.scjohnson.com/fr-ca/a-family-company/the-johnson-family/hf-johnson-jr/hf-johnson-jrs-brave-decision-turned-a-worlds-fair-exhibit-into-a-testament-to-optimism-and-progress> - Le film est primé aux Oscars comme meilleur film documentaire court (38ème cérémonie). *To Be Alive!* De Francis Thompson et Alexander Hammid. Disponible en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=TSui8SM8zmA>.

- [21] . Hunt, Pauline and Ronald Frankenberg. "It's a small world : Disneyland, the family and the multiple re-representations of American childhood.", Alison. James and Allan. Prout (eds) *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*, London, Falmer Press, pp. 107-125.
- [22] Référence du comics: New York World's Fair Comics #Vol. 1 & 2, July, 1940. Jerry Siegel & Vincent Sullivan Editeur. Voir aussi toutes les autres références aux Expositions universelles et équipes de super-héros, sources complémentaires : Daniel Wallace, Alan Cowsill, Alex Irvine, Matthew K. Manning DC comics, L'Encyclopédie. DK Publishing Co., 2017, introduction, pp. 8-10 ; p. 25. Escadron des Etoiles, All-Star Squadron, Société de Justice d'Amérique SJA. Le Trylon et le Périphère sont le quartier général de Justice League of America vol.1, n°193, août 1981 et All Star Squadron, septembre 1981. Défendre la démocratie contre les forces de l'axe, défendre la liberté jusqu'à la victoire depuis Le Trylon, n°163, All star comics n°11 juin- juillet 1942. n°133, JSA World's best comics 1941, Comics sampler New York World's fair comics 1939-1940, n°36, Metropolis, Gotham et NY comme paysage urbain symbolique.
- [23] The Incredible Hulk n° 161. Marvel Comics.
- [24] Cf. la vidéo en ligne montrant la parade à l'exposition : Superman Day at New York World's Fair : <https://www.youtube.com/watch?v=dhYz1J1fNI>, 1939.
- [25] Havard, Cody T., Rhema D. Fuller, Timothy D. Ryan, and Frederick G. Grieve. "Using the Marvel Cinematic Universe to Build a Defined Research Line." *Transformative Works and Cultures*, 2019. no. 30. <https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837>.
- [26] David Anthony, Kraft,. *Captain America: The Secret Story of Marvel's Star Spangled SuperHero*. Chicago, Children's Press, 1981, 54 p. -- Voir aussi Strange Spécial, Les 50 ans du Captain America, 1991, Lug, 74 p.
- [27] Les scénaristes ont pris en compte le jeu de la scénographie de l'exposition de 1964 par les sons et lumières, notamment les fontaines. Cf. Symmes, Marilyn. "Remembering the Fountain of the Planets at the New York World's Fair, 1964-65." *Fountains: Splash and Spectacle: Water and Design from Renaissance to the Present*. New York, Rizzoli, 1998, 208 p.
- [28] Cf. le site web du film présentant l'exposition éphémère - www.starkexpo2010.com - de 2010 à 2014.
- [29] Patrice Ballester « Les expositions universelles, entre écofiction et paysages du progrès ? *Dubaï 2020 & Osaka 2025* », *Sociétés*, 2020/2 (n° 148), p. 57-72. DOI : 10.3917/soc.148.0057. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2020-2-page-57.htm>.
- [30] Ni Chen, "Branding national images: The 2008 Beijing Summer Olympics, 2010 Shanghai World Expo, and 2010 Guangzhou Asian Games". *Public Relations Review*, Volume 38, Issue 5, 2012, p.731-745, <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2012.04.003>.
- [31] Michael Drosnin, *Citizen Hughes*, Paris, Presses de la Renaissance, 1984, 550 pages.

- [32] Cf. fiche officielle du film et indication sur les supports numériques : <https://www.marvel.com/movies/iron-man-2>. Au 11/11:2021/
- [33] Scott, Bukatman,. "There's Always Tomorrowland: Disney and the Hypercinematic Experience." *October*, vol. 57, 1991, p. 55--78, <https://doi.org/10.2307/778872>.
- [34] Steve Nelson, "Walt Disney's EPCOT and the World's Fair Performance Tradition." *The Drama Review: TDR*, vol. 30, no. 4, 1986, pp 106--146, <https://doi.org/10.2307/1145786>.
- [35] Nous pouvons dans cet article présenter une frise chronologique inédite prenant en compte la temporalité des films et les architectures employées, ainsi que les affiches des expositions avec en parallèle la temporalité effective des expositions universelles du Bureau international des expositions : *Le BIE et la réglementation des Expositions internationales*, Paris, BIE, 2000, p.14. Liste des expositions en ligne : <https://www.bie-paris.org/site/en/all-world-expos> consulté le 11 janvier 2021.
- [36] Marvel Studio, *Iron Man: The Art of Iron Man 2*, Paramount -- Marvel Studio, 2010, 224 p.
- [37] En fait plus qu'un lieu, un topos à la fois, physique et de l'esprit permettant de créer une représentation. Cf. définition du terme lieu d'Augustin Berque dans *Arts, écologies, transitions. Construire une référence commune sous la direction d'Isabelle Ginot, Makis Solomos et Roberto Barbanti*, à paraître, 2022.
- [38] Smithsonian Institution Libraries. *World's Fairs, 1851-1940: An Exhibition of the Smithsonian Institution Libraries*, February 12-August 26,1992, Washington, D.C., SIL, National Museum of American History, 1992, 55 p.
- [39] Paul Sabourin, « Perspective sur la mémoire sociale de Maurice Halbwachs ». *Sociologie et sociétés*, vol XXIX, no 2, automne 1997,p. 139-161.
- [40] Chris Rojek, "Disney culture", *Leisure Studies*, 12:2, p.121-135. William T. Borrie.,*Disneyland and Disney World: Designing and Prescribing the Recreational Experience. Loisir et Société / Society and Leisure* 22:1, p.71-82.
- [41] 2019 / 60 min / Documentaire, *The Imagineering Story*. Il en est de même avec la franchise *Star Wars* du groupe Disney où l'on retrouve les enjeux entre le cinéma, les séries, les animés et les romans au sujet des nouveaux parcs d'attraction, *Black Spire Outpost*, cf. *Star Wars: Galaxy's Edge* by Sacks Ethan Will Sliney, Dono Sanchez-Almara – Protobunker, 2019, Marvel, Disney-Lucasfilm, 112 p., également, *STAR WARS Épisode IX la fin d'une époque - Collection tout savoir* 5, 196 pages, pp. 104-129, « Les attractions *Star Wars* ». le *Galaxy's Edge* et l'Hôtel *Star Wars*, pour plonger dans les attractions *Star Wars* les plus spectaculaires à partir des dossiers de presse du groupe de divertissement faisant le lien entre les films et les parcs.
- [42] Kimburley Choi,*Disneyfication and Localisation: The Cultural Globalisation Process of Hong Kong Disneyland*. *Urban Studies* 49:2, 2012, p 383-397.
- [43] Patrice Ballester, Le *Marvel Cinematic Universe (MCU)* et la ville simulacre. *La Furia Umana*, Tracer les villes, Track the cities, 35. 2021 ; <http://www.lafuriaumana.it/index.php/74-lfu-40/986-patrice-ballester-le-marvel-cinematic-universe-mcu-et-la-ville-simulacre>

Bibliographie complémentaire :

- DORNON, Dominique, 1984, *Espace et bandes dessinées. L'émergence d'un mythe de la ville (1976-1982)*, thèse de doctorat en géographie, Université Toulouse 2, 370p.
- GRUET Brice, « Ville et bande dessinée : un fructueux dialogue », *La Géographie*, 2021/2 (N° 1581), p. 36-41. DOI : 10.3917/geo.1581.0036. URL : <https://www.cairn.info/revue-la-geographie-2021-2-page-36.htm>
- *Little Nemo. 1905-2005. Un siècle de rêves*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- MERCIER, Jean-Pierre, « Des daily strips aux graphic novels, la bande dessinée américaine » in P. ORY, L. MARTIN, J-P. MERCIER, S. VENAYRE (dir.), *L'art de la bande dessinée*, Citadelles & Mazenod, Paris, 2012
- TARDY, Pierre, « Gotham City : une ville sombre et stupéfiante », consulté le 8 octobre 2013 sur *Urbanews.fr* (<http://www.urbanews.fr/2012/04/29/20605-gotham-city-une-ville-sombre-et-stupefiante/>)
- THÉVENET, Jean-Marc et RAMBERT Francis (dir.), 2010, *Archi & BD. La ville dessinée*, Monografik éditions, 258 p. [Voir, Les nouveaux héros des mégapoles américaines de Olivier Jalabert pp.52-61. New york première icône, pp.36-52 Philippe Morin, rappelant l'importance de New York world de Joseph Pulitzer avec Yellow kid en 1895. Jean Auquier, Exposition universelle de Bruxelles, 1958 et l'école belge, pp.64-74.]
- LANDOT, Ameryc , <https://labojrsd.hypotheses.org/713> - Publié 25/04/2014 De Metropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée.
- Blake & Mortimer - Tome 16, 17 « Les Sarcophages du 6e continent », Dargaud, Yves Sente, André Juillard, Madeleine DeMille, 56 p. 2013. <https://www.dargaud.com/bd/blake-mortimer/blake-mortimer/blake-mortimer-tome-16-les-sarcophages-du-6e-continent-tome-1> ; « alors que l'ouverture de l'Exposition Universelle de Bruxelles est compromise par les manifestations surnaturelles qui ravagent les différents pavillons, Blake, Mortimer et Nasir font route vers l'Antarctique afin de découvrir l'origine mystérieuse de ces terribles déluges électriques. Pour le plus grand plaisir de millions de futurs visiteurs, Bruxelles se prépare à recevoir les pays exposants les plus prestigieux de la planète venus présenter leur culture, leurs connaissances scientifiques les plus avancées et leurs projets de société les plus audacieux dans le cadre d'une somptueuse Exposition Universelle ». Cf. aussi <https://www.rtf.be/article/blake-et-mortimer-a-l-exposition-58-9903686>

saison 1

futurs #1

Premier numéro de la webrevue

> **Cette saison est ouverte depuis avril 2021.**

Coordination : Sarah Calba et Sophie Suma

Issu du latin *futurus* qui signifie « à venir », le futur est devant nous ! Le projet dessiné, le récit, ou encore le texte fictionnel, tous ces procédés intellectuels font appel à l'imaginaire, à l'invention pour construire le prolongement du présent vers l'avenir. Selon Elie Durning « le futur n'existe pas » (Bublex, Durning, 2014). Ce que certains ont envisagé pour le monde de demain en écrivant des textes scientifiques ou littéraires s'inscrit désormais dans le passé.

Le futur semble alors bien paradoxal. Il n'existe et n'est décrit que dans l'imaginaire et la spéculation d'une formulation qui devient obsolète aussitôt créée. Ainsi, le futur est inatteignable. Il est comme « suspendus entre deux temps », entre le passé et le présent. Ces anticipations, s'apparentent à des *futuribles* – terme tiré d'un néologisme formé dans les années 1960 par Bertrand de Jouvenel pour signifier des futurs possibles – une pratique de la pensée « qui s'adonne à des recherches prospectives sur le futur » (Rey, 2010). Or le futur ne peut exister sans l'héritage de ce qui a forgé le présent, sans paradigmes. Donner forme à un projet, c'est quelque part rencontrer l'utopie, et croire à un idéal.

Comme le souligne Fredric Jameson, l'utopie est également une formalisation politique et/ou idéologique (Jameson, 2007). Il rapproche le texte utopique d'une pratique critique de formalisation du futur : une activité très courante depuis, bien sûr, le texte politico-fictionnel de Thomas More, *Utopia*, publié en 1516 (Jameson, 2007). Il annonce également que depuis les années 1960-70 les utopies ont laissé la place aux dystopies, les anticipations sont pessimistes, alarmistes, l'avenir est effrayant, incontrôlable. On peut donc interroger « ce qu'il en est du mode d'existence des futurs » (During, 2014, 7). Car le futur est bien sûr multiple, une seule version de l'avenir ne peut décidément pas exister, tout comme il n'y a pas qu'une seule réalité, qu'un seul monde. La pensée de Nelson Goodman, peut nous apparaître alors ici éclairante, puisqu'il rappelle que nous nous référons toutes et tous à des paradigmes hétéroclites pour interpréter ce que nous voyons et comprenons (Goodman, 1998). Aussi, par notre subjectivité, nous construisons des mondes, et des futurs tous différents. Même si ces constructions héritent de précédentes formulations qui deviennent des références et télescopent des versions de futurs antérieurs et d'hypothèses historiquement assimilées, force est de constater que les futures versions de l'avenir que nous pourrions imaginer seront donc bien redevables d'un vaste catalogue de précédents issu d'un héritage épistémique illimité.

Très largement, cette première saison vise à interroger la figure du futur et les fictions d'anticipation pour savoir si elles nous aident à comprendre les problèmes du présent. Il est ici question d'interroger les manières dont nos sociétés se projettent dans l'avenir à travers certaines réalisations fictionnelles en mettant en avant le rôle joué par le paysage et les environnements visuels dans ces fictions – matérialisés par des imaginaires symboliques, urbains, numériques, médiatiques, etc. Bien sûr, si l'anticipation nous permet d'imaginer des mondes futurs, elle est avant tout un moyen de réfléchir à notre présent : Quel monde sommes-nous en train de construire ? Que vont devenir nos constructions actuelles ? Comment seront-elles utilisées, poursuivies ou abandonnées par d'autres ? Tendent-elles à l'émancipation ou seront-elles vécues comme des contraintes ? Pour donner forme à ces questionnements qui, par la fiction, soumettent les réalisations humaines à l'épreuve du temps, plusieurs contextes sont ouverts à l'étude.

Ces contextes sont ici entendus comme des paysages au sens large : en tant que constructions culturelles liant les pratiques politiques et sociales aux espaces et aux lieux de vie (Ingold, 1993 ; Brinckerhoff Jackson, 1984) :

- Les paysages urbains ou domestiques, qui constituent des éléments de décor et d'intrigue assez spectaculaires. Qui opèrent à la fois comme le symbole de la construction humaine (ils en sont la manifestation, la structure visible à de multiples échelles), comme un aspect de la vie que chacun s'approprie singulièrement (depuis l'intimité de la maison jusqu'aux lieux de socialisation que constituent les villes), et comme des espaces potentiels de résistances aux formes plus ou moins fortes d'hégémonie collectives,

- Les paysages inventés dans l'univers de la science-fiction, qui s'apparentent à des mondes nouveaux ou anciens révélant une pensée éclectique futuriste ou rétro-futuriste. Les dystopies sont souvent représentées par des mondes complexes qui agissent comme des mises en garde, et rendent compte de modes de gouvernances intéressantes à explorer pour ce qu'elles disent des problématiques contemporaines,
- Les paysages conceptuels appartenant au monde des idées politiques, qui renvoient aux imaginaires en quête de visibilisations des minorités, et/ou des discours inclusifs et décolonisants,

Dans cette saison consacrée à la figure du futur et à ses multiples formes, il s'agit de repérer quels *effets* peuvent avoir ces représentations sur les façons d'imaginer les environnements matériels, médiatiques ou intellectuels. Il est alors question d'étudier ce que le mode fictionnel *fait* à notre manière de comprendre "les mondes" d'aujourd'hui et d'imaginer ceux de demain. Mais également d'envisager les pratiques fictionnelles comme des moyens de résister aux hégémonies visuelles en proposant de nouvelles formes de contre-visualités (Mirzoeff, 2011).

- Brinckerhoff Jackson John, *À la découverte du paysage vernaculaire*, Acte Sud, Arles, 1984.
- Bublex Alain, During Eli, *Le futur n'existe pas : rétrotypes*, B42, Paris, 2014.
- Goodman Nelson, *Manière de faire des mondes*, Folio, Paris, 2006 [1998].
- Ingold Tim, « The Temporality of the Landscape », *World Archaeology* Vol. 25 n°2, *Conceptions of Time and Ancient Society* (oct), 1993, pp.152-174.
- Jameson Fredric, *Archéologie du futur. Le désir nommé utopie et autre sciences-fictions*, Amsterdam, Paris, 2007.
- Mirzoeff Nicholas, *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*, Duke University Press Books, Durham, 2011.
- Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, Paris, 2010.